Tot.389

特稿:“完美世界×微软”香港游记

游戏机实用技术

VGTIME



年度游戏玩家评选
结果揭晓

攻略透解

如龙 极
系统简介+主线支线全攻略
+白金指南

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4
对战技巧+全成就/白金指南

勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧
系统详解+主线流程完全指引+奖杯指南

特别企划

2016 UCG 游戏 金酸莓大赏

GT 学院 从虚拟到现实的极速

ULTRA CONSOLE GAME

2016.3A 定价:RMB 16.00
ISSN 1008-0600
05>



Gamehalo
热血最强 血源诅咒 全球最速 全BOSS战演示
特别收录 买买买 第十二期
奥丁领域 里普特拉西尔 游戏黄金眼评测
VG年终策划 『同行』2015年的游戏时光
2016年游戏展望 极速车神活动纪实 UCG众编齐贺UCG APP上线




赠 Gamehalo高清光盘+街霸V精美海报



TV GAME半月刊

2016.3A

总第389期

COVER STAFF
封面设计：anubis
封面用图：火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



汉化，汉化永不止——2016台北电玩展资讯汇总





火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4



2016 UCG 游戏金酸莓大赏

CONTENTS



UCG 官方合作网站

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
网络总监：王 梓
广告总监：刘 芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　委：冯 健
马晓帆
衣山川
江 浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年3月1日
定　　价：人民币16.00元

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



《血源诅咒》全球最速“热血最强”倾情献映!
《买买买》《游戏黄金眼》等众多栏目持续更新!

更多网络节目请登录



土豆视频



腾讯视频



搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









—— 特别说明 ——

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强

血源诅咒
全球最速 全 BOSS 战演示

特别收录

买买买
第十二期

奥丁领域 里普特拉西尔
游戏黄金眼评测

VG 年终策划
『同行』2015年的游戏时光

2016年游戏展望

极速车神活动纪实

UCG众编齐贺UCG APP上线

新作影像集锦

黑暗之魂Ⅲ
镜之边缘 催化剂
街头霸王Ⅴ
孤岛惊魂 野蛮纪源
全境封锁
天生战狂
RIGS 机甲战斗联盟
死或生 极限沙滩排球 3 幸运女神
格斗之王XⅣ
杀手 47
深海之歌
植物大战僵尸 花园战争 2

电影前线

科洛弗道 10 号 | 分歧者 3 忠诚世界
久保与二弦琴 | 冰川时代 5 星际碰撞

ENDING SONG

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4 OP

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4	BNEI②	动作③
④多机种	⑤NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム4⑥	中文版
	2016年2月2日⑦ / 本地1~2人、在线1~⑧	对应年龄：12岁以上⑨
	售价为PS4：479港币、XOne：481港币⑩	

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________ 收藏日期 ____________________

本届大赏的
入围游戏共获得
491152票

本届大赏总共有
47780
人次参与投票



游戏机实用技术 游戏时光 联合主办

UCG游戏大赏2015
年度游戏玩家评选

由游戏机实用技术和游戏时光联合举办，中国主机游戏玩家的盛事——“UCG 游戏大赏 2015 年度游戏玩家评选”随着猴年的到来而趋近尾声，同时也迎来了大赏活动的最高潮。在新春佳节之前的《游戏好时光》直播节目中，网络投票部分的中奖幸运儿已经率先公布，而《游戏机实用技术》和《掌机王 SP》杂志的回函选票经过了紧张的统计，也终于在本期杂志得以揭晓。

在入围的游戏里，除了历年的各机种年度游戏玩家评选榜单，UGA 2015 增设了专属于“国行”游戏的两个奖项，其中包括了国行主机首发以来的优秀作品。可以说，本届 UGA 正是国行游戏的第一份成绩单，对于中国玩家而言意义重大。国行发售时，我听到最多的一句话是：“千里之行，始于足下。”如今第一步已经迈开了，作为中国主机游戏媒体的我们自然没有任何理由停下步伐。在新的一年里，UCG 和 VGtime 也将在读者和玩家们的陪伴下，翻开新的一页。

文：初心者　美编：NINA

主办媒体 游戏机实用技术 VGtime 掌机王SP UCG视频



玩家评选年度游戏

次世代跨平台

总票数 100266

相比上一届的“重制版 + 有料试玩 + 年货”三甲阵容，本届大赏的多机种跨平台游戏单看入围名单就显然耀眼了许多。而前三位更是有口皆碑的重磅强作，均有着超高的得票率，而且全都推出了官方中文版，在知名度和国内人气方面可谓势均力敌。在网络投票的过程中，甚至出现了多机种跨平台的《巫师 3 狂猎》与 PS4 独占的《血源诅咒》、Xbox One 独占的《古墓丽影 崛起》互相拉锯的鼎立局面。最后，前者凭借着与《潜龙谍影 V 幻痛》数百票的差距荣获多机种跨平台年度游戏，并且也依靠极其微弱的优势领先于《古墓丽影 崛起》和《血源诅咒》，成为了本届 UGA 玩家评选活动中得票最多的大赢家。

第1名
巫师 3 狂猎
The Witcher 3: Wild Hunt

得票数 16621 | 得票率 34.8%



名次	游戏译名	原名	得票数	得票率
4	COD 黑色行动 Ⅲ	Call of Duty: Black Ops Ⅲ	7518	15.7%
5	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	7495	15.7%
6	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	6867	14.4%
7	星球大战 战场前线	Star Wars: Battlefront	3819	8.0%

第2名
潜龙谍影 V 幻痛
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

得票数 15116 | 得票率 31.6%



第3名
辐射 4
Fallout 4

得票数 13867 | 得票率 29.0%



名次	游戏译名	原名	得票数	得票率
8	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	2978	6.2%
9	FIFA 16	FIFA 16	2851	6.0%
10	生化危机 启示录2	Resident Evil: Revelations 2	2647	5.5%
11	NBA 2K16	NBA 2K16	2646	5.5%
12	正当防卫3	Just Cause 3	2613	5.5%
13	鬼泣4 特别版	Devil May Cry 4 Special Edition	2603	5.4%
14	我的世界 故事模式	Minecraft: Story Mode	2146	4.5%
15	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	2090	4.4%
16	消灭之光	Dying Light	1994	4.2%
17	疯狂麦克斯	Mad Max	1803	3.8%
18	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	1771	3.7%
19	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	1463	3.1%
20	进化	Evolve	1360	2.8%

UCG Game Awards 2015
玩家评选年度游戏排行榜 TOP 20

1	巫师3 狂猎
2	古墓丽影 崛起
3	血源诅咒
4	光环5 守护者
5	潜龙谍影V 幻痛
6	怪物猎人X
7	光环 士官长合集
8	辐射4
9	超级马里奥制造
10	风之旅人
11	如龙0 誓约之地
12	重力异想世界 重制版
13	油彩军团
14	异度之刃X
15	神秘海域 内森·德雷克收藏版
16	最终幻想X/X-2 高清重制版
17	极限竞速5
18	精灵与森林
19	COD 黑色行动Ⅲ
20	刺客信条 枭雄

读者感言

每年的 UCG 游戏大赏活动中，读者和玩家们都会通过选票来信或者微博微信来给我们留言，写下他们对一年来的游戏生活的感言，又或者是为大赏的入围游戏写下精辟犀利的评语，也有不少对我们的鼓励。今年大赏，我们也从来信和官博的玩家留言中摘选了一些有意思的评论，并作为 UGA 2015 的读者感言记录下来。

■辐射4

徐子聪：尸鬼对我说：“吼吼……”（“来，爷教你做人。”）

■如龙0 誓约之地

马力：战斗前脱衣服贼帅！

郑孙吉：真岛真男人。

许少玮：房地产王VS夜店王，系列的原点，基情的开始。

陈晨：我不介意你们把女优的建模做得更精细一点。

■毛线耀西

李丹：卡哇伊！

■超级马里奥制造

张文生：毒图太好玩了，死了再来。

钱景瑞：这游戏我能玩一辈子。

■血源诅咒

陈明康：每个怪都杀过我。

杨家杰：我从老司机变成了老猎人。

归豪杰：雅南人民真是热情好客。

徐峰：一次次地尝试，通关后我整个人都升华了。

代立晖：生死一击恩怨了，猎杀之夜梦难绝。

杨旭：我不想再死了！

王玮琳：这游戏玩得我摔了不下一百次手柄（到床上）。

高策：我还没从雅南回来……

邹子岳：好在这不是马里奥，我还可



玩家评选年度游戏

索尼 PS4/PS3

总票数 62663

本届大赏之中，索尼 PS4/PS3 的入围游戏名额仅次于多机种跨平台游戏，这也恰恰体现了 PS 家用机在移植版、重制版和原创新作数量上的领先。与多机种跨平台游戏不同的是，这里的得票数更加集中在了前三名的游戏身上。作为年度游戏的有力竞争者，继承着“魂”系列血统的《血源诅咒》自然是当仁不让地稳坐在了第一名的宝座，并且得票数几乎是第三名《神秘海域 内森·德雷克收藏版》的两倍。第二名的《如龙 0 誓约之地》在剧情上无疑是非常成功的一作，但本作还在系列之中首次实现了中文化，使得优秀的剧情能够被玩家们更好地理解，而这自然也是其取得国内玩家认可（然后掏钱）的重要因素之一。

但是，我们也可以看到两款重制版“冷饭”游戏占去了原创新作《活至黎明》和《教团 1886》的风头。当然了，两者的知名度确实难以相提并论，但另一方面，游戏本身火候欠缺，也让玩家们的选择偏向了前面几款大作身上。希望在 2016 年，我们能够在榜单上看到的不仅是更多的原创游戏，而且是让人在投票的时候更加犹豫不决的高品质新作。

第1名
血源诅咒
Bloodborne

得票数 16585 | **得票率** 34.7%



第2名
如龙 0 誓约之地
龍が如くZERO 誓いの場所

得票数 11029 | **得票率** 23.1%



第3名
神秘海域 内森·德雷克收藏版
Uncharted: The Nathan Drake Collection

得票数 8730 | **得票率** 18.3%



名次	游戏译名	原名	得票数	得票率
4	战神3 重制版	God of War 3 Remastered	4655	9.7%
5	活至黎明	Until Dawn	3934	8.2%
6	教团1886	The Order: 1886	3398	7.1%
7	无夜国度	よるのないくに	2066	4.3%
8	海贼无双3	ワンピース 海賊無双3	2040	4.3%
9	勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城	1788	3.7%
10	第3次超级机器人大战Z 天狱篇	第3次スーパーロボット大戦Z 天獄篇	1720	3.6%
11	火箭联盟	Rocket League	1719	3.6%
12	热情传说	テイルズ オブ ゼスティリア	1412	3.0%
13	撕纸小邮差 拆封	Tearaway Unfolded	1239	2.6%
14	战国无双4－II	戦国無双4-II	1222	2.6%
15	魔界战记5	魔界戦記ディスガイア5	1127	2.4%

以一直续命。
向海平：雅南虐我千百遍，我待血源如初恋。
■潜龙谍影V 幻痛
袁锦年：收集动物非常有趣。
黄宇霆：这座基地已清空，向下一个基地进发。
宋健：其实我应该牌打得比较多，但我就是要投给《MGSV》。
赵师漾：给我一打富尔顿，我能运走整个地球。游戏玩久了，我觉得总有一天全世界人民都会被抓去成为钻石狗成员。
高俊：虽然对剧情不满意，但我给游戏性打满分。
刘子文：不完美的作品和完美的谢幕。
张泽：早上起床我想静静，晚上睡觉前也要。
■巫师3 狂猎
宋健：期待北方和帝国牌组，不对，是血与酒。
黎国森：在中世纪跑马的感觉真好。
杨志鸿：我做支线任务做了一个月都还没完……
朱小凯：NPC，我来决定你的命运。
■COD 黑色行动Ⅲ
黄家乐（伪娘）：不知道今年为什么老喜欢突突突……（这位读者每句话都带颜文字）
■刺客信条 枭雄
李钧：随时都有种爬楼的冲动。
■战国无双4－Ⅱ
高威：割、割、割。
■勇者斗恶龙 英雄集结
牛宇轩：上班比较浮躁，偶尔要无双冷静一下。
■无夜国度
冯金钊：雅丝娜是我的女神！
■数码宝贝物语 网络侦探
王浩哲：小时候的梦想居然实现了。
候丽：良心之作，看着各种熟悉的必杀，充满了童年的回忆啊。
■噬神者2 狂怒解放
韦宛霏：在被误伤与回复柱中选一个的话我选择裙底。（喂）
林子轩：我还没吃饱。
■第3次超级机器人大战Z 天狱篇
杨天远：跟朋友打赌，1周目0改全SR，0坠机350回合内完成，我做到了！
■古墓丽影 崛起
庄婉婷：劳拉姐姐好漂亮！虽然我是借别人的Xbox One玩的。
徐超：古墓重生，丽影犹在。
郑巍：中文化的《如龙》终于来了，中文配音的《古墓丽影》也来了。
■火箭联盟
李佳海：好久没有把球踢得这么欢乐了！
■活至黎明
张恒：研究各个角色的各种作死方法才是这个游戏的精髓。
■怪物猎人X
董一杰：真猎人玩讨鬼，可能我不是真猎人。
冯洁文：现在的猎人越来越像仙丁了。
陈振飞：多年未见的基友因为XX又聚到了一起。
张懿：终于可以体验在前几作的场地用操虫棍狩猎了。
李颖：“老公，先让女儿顶上，我等会儿就来！”
莫璋戈：“老婆，女儿猫车了！你快来！”
关宝杰：重游前作的村子，令我感动不已。
■火焰之纹章if
冯硕：终于不是前作的小脚了。
文卓仰：和同伴加深羁绊非要摸脸吗？他们被摸的表情让我感觉好羞耻。（不摸脸你还想摸哪里）
■节奏天国 精选＋
平默：啪啪啪，跟着感觉走。
■精灵与森林
肖琼：无论是画面还是音乐都令人心醉，它轻而易举地触碰到了我心中最柔软的部分。
王贻佳：声与画的完美体验，光与影的至真传说。



玩家评选年度游戏

微软 Xbox One/X360

总票数 56676

《古墓丽影 崛起》在本届大赏的微软 Xbox One/X360 榜单中斩获第一,可以称得上是真正的"崛起"了。看到美貌智慧和勇气兼备的劳拉姐姐,恐怕不少人就算没有玩过,也会慕名而给本作投上一票吧。更何况本作还邀请了国内知名配音演员来献声,对于历史悠久的《古墓丽影》系列"也是意义非凡。Xbox One 的王牌大作《光环 5 守护者》虽然在得票数上稍微落后,但超过三成的得票率也证明了其在 Xbox 玩家心目中的地位依旧不可动摇。第三名的《精灵与森林》同样也是国行 Xbox One 榜单中的第三位,相信被它动人心弦的艺术性和硬派的动作游戏内涵所征服的玩家朋友并不在少数。

第1名
古墓丽影 崛起
Rise of the Tomb Raider

得票数 16593 | 得票率 34.7%



第2名
光环 5 守护者
Halo 5: Guardians

得票数 15175 | 得票率 31.8%



第3名
精灵与森林
Ori and the Blind Forest

得票数 7573 | 得票率 15.8%



名次	游戏译名	原名	得票数	得票率
4	战争机器 终极版	Gears of War:Ultimate Edition	6752	14.1%
5	极限竞速6	Forza Motorsport 6	5967	12.5%
6	城堡破坏者 高清版	Castle Crashers Remastered	1465	3.1%
7	神之浩劫	Smite	943	2.0%
8	RARE经典合集	Rare Replay	880	1.8%
9	尖叫乐园	Screamride	696	1.5%
10	爱的使者在危险时空	Lovers in a Dangerous Spacetime	633	1.3%



玩家评选年度游戏

任天堂 Wii U

总票数 53689

2015 年的 Wii U 新游戏数量依旧是仅仅足够填满榜单。不过十款游戏里面,就有五款是毫无疑问的优秀级作品。水管工大叔马里奥极高的知名度,以及国内直播平台上的"作死"热潮,相信都是使得《超级马里奥制造》大幅领先于其他游戏的重要原因。至于第二名的"喷涂式"射击游戏《油彩军团》和第三名的"机甲类"JRPG《异度之刃 X》,不仅具有相当独特的玩法,而且从受众群体上来看,也比起后面的游戏要广泛许多。另外,尽管《幻影异闻录 #FE》在认知度上不敌马里奥,仅仅排到了第四位,但实际上这也是 2015 年里面的一款制作精良、不可多得的日式角色扮演游戏。

第1名
超级马里奥制造
Super Mario Maker

得票数 13324 | 得票率 27.9%



第2名
油彩军团
Splatoon

得票数 8757 | 得票率 18.3%



第3名
异度之刃 X
Xenoblade X

得票数 8732 | 得票率 18.3%



名次	游戏译名	原名	得票数	得票率
4	马里奥派对10	Mario Party 10	4781	10.0%
5	幻影异闻录#FE	幻影異聞録#FE	4390	9.2%
6	毛线耀西	Yoshi's Woolly World	3895	8.2%
7	马里奥对大金刚 大家的迷你乐园	マリオvsドンキーコング みんなでミニランド	3627	7.6%
8	星之卡比与彩虹咒语	Kirby and the Rainbow Curse	3082	6.5%
9	恶魔三全音	Devil's Third	2292	4.8%
10	天空斯派罗 超级战车	Skylanders SuperChargers	809	1.7%



玩家评选年度游戏

任天堂 3DS

总票数 54865

鉴于《怪物猎人》在国内的怪物级人气，只要有系列正统新作的年头，年度游戏榜单上就少不了“怪物猎人”四个字。继上一届大赏《怪物猎人 4G》之后，2015 年的《怪物猎人 X》同样以超过 30% 的高得票率，获得了任天堂 3DS 年度游戏的冠军头衔。参与投票的玩家都纷纷表示老村子和老怪物的加入简直让人泪流满面，就差画面上的提升了……

第二和第三位的两款作品，在各自的系列中的地位和性质都颇为相似。《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》作为系列的一个新分支，虽说又挖了一个坑，有点烂尾嫌疑，但玩家们似乎还是买账的。《火焰之纹章 if 白夜王国・暗夜王国》的尝试更为大胆，采用了分版本销售的方式，反而把销量再次推高。

第1名

怪物猎人 X

モンスターハンタークロス

得票数 14538 | 得票率 30.4%



第2名

大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险

大逆転裁判
～成歩堂龍ノ介の冒険～

得票数 5842 | 得票率 12.2%



第3名

火焰之纹章 if 白夜王国・暗夜王国

ファイアーエムブレムif
白夜王国/暗夜王国

得票数 5455 | 得票率 11.4%



名次	游戏译名	原名	得票数	得票率
4	塞尔达传说 三角力量英雄	The Legend of Zelda: Tri Force Heroes	4857	10.2%
5	塞尔达传说 梅祖拉的面具3D	The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D	4245	8.9%
6	异度之刃	ゼノブレイド	3540	7.4%
7	节奏天国 精选+	リズム天国 ザ・ベスト+	3509	7.3%
8	马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX	マリオ&ルイージRPG ペーパーマリオMIX	3441	7.2%
9	超级机器人大战BX	スーパーロボット大戦BX	3325	7.0%
10	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君	3039	6.4%
11	二度勇气 最终境界	Bravely Second: End Layer	2230	4.7%
12	动物之森 欢乐家装设计师	どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー	845	1.8%



玩家评选年度游戏

索尼 PSV

总票数 53257

索尼 PSV 的入围游戏是清一色的日系阵容，而且就得票情况来看，除了靠后的几款名气不大的完全新作，其余的作品都获得了较为接近的票数成绩。像是《噬神者 2 狂怒解放》、《海贼无双 3》、《数码宝贝物语 网络侦探》和《传颂之物 虚伪的面具》等游戏，都有原作或衍生的动画，也建立了国内的粉丝群体，聚拢了不小的人气。实际上，在大赏选票回函中，就有许多读者提到自己在玩这些 PSV 游戏的同时，也在追着 TV 动画来看。此外值得一提的是，对比上一届大赏，这次的 PSV 入围游戏的中文化比例有所下降。

第1名

得票数 6858 | 得票率 14.4%

噬神者 2 狂怒解放

ゴッドイーター2 レイジバースト





得票数 6380 | 得票率 13.4%

第2名

海贼无双 3

ワンピース 海賊無双3

得票数 5831 | 得票率 12.2%



第3名

第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇

第3次スーパーロボット大戦Z 天獄篇

名次	游戏译名	原名	得票数	得票率
4	数码宝贝物语 网络侦探	デジモンストーリー サイバースルゥース	5361	11.2%
5	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの仮面	4586	9.6%
6	女神异闻录4 午夜热舞	Persona 4: Dancing All Night	4356	9.1%
7	东京异境	东京ザナドゥ	4133	8.6%
8	机动战士高达 EXTREME VS-FORCE	機動戦士ガンダム EXTREME VS-FORCE	4098	8.6%
9	战国无双4－Ⅱ	戦国無双4-II	4003	8.4%
10	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ～不思議な本の錬金術士～	3145	6.6%
11	求生档案 天空的彼端	イグジストアーカイヴ-The Other Side of the Sky-	2681	5.6%
12	神圣王国	グランキングダム	1827	3.8%



玩家评选年度游戏

国行 PS4/PSV

总票数 57148

三个重制版游戏被选为了 UGA 2015 的国行 PS4/PSV 年度游戏。这既体现了国行初期游戏阵容的现状，又各自暗示着玩家们对国行游戏的态度：对《风之旅人》制作人的赞许、对《重力异想世界 重制版》同步发售的喜悦、对《最终幻想 X/X-2 高清重制版》中文化愿望成真的情怀。对于在主机游戏的陪伴下成长，又一路见证着国内主机游戏市场变迁的"小众玩家"而言，它们正是非选不可的三款作品。

第1名
风之旅人

得票数 11730 | 得票率 24.5%



第2名
重力异想世界 重制版

得票数 10150 | 得票率 21.2%



第3名
最终幻想 X/X-2 高清重制版

得票数 8486 | 得票率 17.8%



名次	游戏译名	得票数	得票率
4	驾驶俱乐部	5184	10.9%
5	讨鬼传 极	4876	10.2%
6	小小大星球3	4848	10.1%
7	星际战甲	3091	6.5%
8	雨血前传 蜃楼	2379	5.0%
9	九阳神功	2328	4.9%
10	舞力全开2015	2265	4.7%
11	南瓜先生大冒险	1101	2.3%
12	小小白日梦	709	1.5%

UCG 游戏大赏 2015 玩家评选活动中奖名单

奖品说明

大奖 4名
（回函与网络投票各2名）
PS4、Xbox One、Wii U三大主机任选一台

一等奖 8名
（回函与网络投票各4名）
Xbox One精英手柄、3DS掌机、PSV掌机、红米Note3手机任选一款

二等奖 50名
（回函与网络投票各25名）
价值约合180元的PSN、Xbox LIVE、Steam点卡任选一款

三等奖 100名
（回函与网络投票各50名）
《吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版》中文版一本

■回函投票中奖读者

大奖

启东市 **许博文**
呼和浩特市 **渠琛**

一等奖

开封市 **李浩铭**
北京市 **郭儒**
上海市 **卫康**
贵阳市 **李昌健**

二等奖

马鞍山市	陈东
福州市	章正良
天水市	张力
阳江市	李锦添
百色市	李颜明慧
邯郸市	郑巍
哈尔滨市	郭新雨
岳阳市	王逸松
苏州市	杨家杰
南昌市	周熠
包头市	徐晓明
青岛市	李霏
西安市	王浩然
太原市	刘子洋
上海市	业俊杰
自贡市	余知杭
重庆市	余永鹏
嘉兴市	沈雨若
昆明市	陈卓
天津市	于春美
成都市	苑乙
格尔木市	马恩泽
南京市	张芸
武汉市	杨建勇
焦作市	焦阳

三等奖

安庆市	卢赓
淮北市	潘昌
合肥市	陈中豪
北京市	郑涵予
北京市	黄靖
北京市	智圣达
三明市	罗宏
厦门市	林俊贤
佛山市	谭子扬
广州市	黄宝聪
湛江市	黎文锋
南宁市	林诗程
贵港市	何富栋
贵阳市	杨博普
贵阳市	秦文彬
海口市	吴波
廊坊市	徐一帆
唐山市	李晨昱
郑州市	蔡正
信阳市	曹俊
黑河市	李龙华
荆州市	乐宇
武汉市	李坚豪
宜昌市	匡芷萱
长沙市	葛天周
株洲市	戴浩东
长春市	王可欣
金坛市	尹震
南通市	李巡航
宜兴市	周登杰
阜新市	李昱飞
铁岭市	胡海舟
鄂尔多斯市	贾萌远
吴忠市	汪洋
西宁市	谢超
济宁市	王奥
临沂市	张子誉
太原市	崔锦秀
汉中市	张镇
延安市	惠港
上海市	秦磊
上海市	赵晨炜
成都市	姚雨言
广汉市	易浩然
天津市	孙博
哈密市	随子靖
楚雄市	李尧
杭州市	胡振宇
宁波市	邹俊豪
重庆市	张中华



玩家评选年度游戏

国行 Xbox One

总票数 52588

当我们能够在国内享受到一款主机看家大作的国行版时，对于整个玩家群体都是值得欣喜的事情。因为这意味着背后的团队一直都在为提供最好的游戏给玩家而付出努力。《光环 士官长合集》的国行版顺利发售，就像是给支持 Xbox 的国内玩家的一颗定心丸，而 30% 的得票率也印证了这一点。在国行 Xbox One 发售一年多的时间里，尽管引进的游戏数量不算很多，但也陆续推出了《精灵与森林》和《我的世界》这样的重头作品，均获得了超过 15% 的玩家投票。

第1名
光环 士官长合集

得票数 14489 | 得票率 30.3%



第2名
极限竞速 5

得票数 8181 | 得票率 17.1%



第3名
精灵与森林

得票数 7562 | 得票率 15.8%



名次	游戏译名	得票数	得票率
4	我的世界	7246	15.2%
5	美国篮球协会15	3878	8.1%
6	舞力全开2015	2811	5.9%
7	无冬OL	1911	4.0%
8	九阳神功	1716	3.6%
9	Kinect 体育竞技	1494	3.1%
10	舞动全身 夺目焦点	1351	2.8%
11	水果忍者 体感版2	1002	2.1%
12	型可塑	948	2.0%

■网络投票中奖用户 ID

大奖

star　小太阳

一等奖

天雷残梦
扎夫特整备班实习生拉斯特
TOKEN-UTOPIA
vegeta

二等奖

GinoJuno
霞丘诗羽
渺小的征人
kenjisnake
野村哲也
不过剑围张文远
御用水管工
买买买
平井一夫
dc0012
上官凛
Jacob
xumai0451
阿修罗破天武
我嗨生抽
shadowmoses
evekiss
KYO99
卓月EX
ddeyes
M神童不再
远坂凛
佛山机油
FLYing
KiteMaple

三等奖

小五_schon
半日长清
括弧+笑
吼叫的橙子
亲亲小萝卜
黑熊精
赤羽
可乐de小猪
眼镜娘控小里
D之守护者
ikki
Tomato
kaga1903
あやちゃん
C暮色
zilongwangying
go360
齐格非
盲灯
illusion0083
刚被牛
IMPERFECT
SetsunaExia
Nannokun
Johnfather
我是捞比
棍棍先生
黑X
上帝也掉毛
法海君
浩浩kevin
メタルキング
橘英策
xavian8023
黄庆林
Yamazaki
死亡国度
ps2comcn
木暮君
口馍君
時を刻む花
藤原拓海
lshbig
匹诺球
YEoSE
ghostlau
一升的时之沙
offspring
阿非正传
残念无双

本次活动的解释权归主办方游戏机实用技术和游戏时光所有。

读者感言

■NBA 2K16
韩帅：依旧延续了2K系列一贯的高品质，还是最棒的篮球游戏。

■生化危机 启示录0
瓯子翔：吓死宝宝了！
曹阳：克莱尔的旋风腿已经吊打春丽。
何建成：一章一章追着玩的感觉居然还不错。
高海燕：和女儿一起玩，不怕，不怕。

■极限竞速6
李琪：今年6月喜当爹，下半年几乎都给闺女了。正好可以开开赛车。
胡峻恺：450辆豪车，玩得我流口水。

■星际战甲
林润成：总会莫名地触发警报而陷入苦战，好喜感。

■最终幻想 X/X-2 高清重制版
黄春龙：支持国行，支持简体中文！

■舞力全开2015
韦婷婷：跳舞减肥，任重道远。
李冰颖：中文大作越来越多，这是中国玩家的福气！
冯帆：《水调歌头 梦游》——年少囊中涩，主机未珍藏。曾经纯真岁月，谁把流年忘？业界风云变幻，世代交替更迭，黑船袭武道。（此处遭小编和谐一句）；三四郎，传播梦，土星强。硬派真情尽显，世嘉太悲凉！曾恋书画琴棋，再赏诗洒月花，游戏念断肠。赏读UCG，梦回好时光。

游戏情报站
GAME NEWS STATION

本期大事记 DIGEST

- **01.13** Rockstar North 总裁 Leslie Benzies 宣布离职
- **01.14** 岩田聪获得 DICE 大赏终生成就奖
- **01.15** NPD 报告显示 PS4 成为年度销售冠军
- **01.18**《变形金刚 破坏战士》国行过审
- **01.18**《死或生 极限沙滩排球 3》确定同步推出中文版
- **01.19**《超级机器人大战 原创世纪 月之住民》正式公开
- **01.26**《神威 9 号》宣布第三度延期发售
- **01.27** EVO 2016 公布比赛项目阵容
- **01.28** EA 宣布取消 2016 年 E3 展展台，自行举办 EA Play 活动
- **01.29** 台北国际电玩展正式开幕，多款大作宣布推出中文版
- **01.31**《超级机器人大战 原创世纪 月之住民》宣布推出中文版
- **02.02** Bethesda 宣布今年继续举办 E3 展前发布会
- **02.02**《狂怒传说》宣布推出 PS4 平台中文版
- **02.06** STEAM 宣布将会在农历年展开优惠活动，多款大作折扣惊人
- **02.09** 著名游戏网站 GameTrailers 宣布关闭
- **02.15** 曾裁定反暴力游戏法案违宪的大法官安东宁·斯卡利亚去世

EVENT 台北国际电玩展2016顺利落幕

1 月 29 日 –2 月 2 日，台北国际电玩展 2016 在台北市世界贸易中心顺利举办，本次活动邀请了大量来自日本地区的知名制作人前来宣传，其中包括了 SCE 全球工作室总裁吉田修平，SCEJA 总裁织田博之，《街霸 V》制作人小野义德，《FF15》制作人田畑端和“《如龙》系列”制作人名越稔洋等。在本次电玩展上也公布了大量游戏作品的中文化消息，其中最重要的包括《超级机器人大战 原创世纪 月之住民》中文版、《狂怒传说》PS4 版中文化和《最终幻想 X V》中文版全球同步发售等，具体的消息请移步本期“新闻专题”《汉化，汉化永不止——2016 台北电玩展资讯汇总》参阅。





TOPIC 13载耕耘一朝散，GameTrailers宣布关闭

2002 年 8 月创立于美国加利福尼亚州的圣莫妮卡，GameTrailers 网站一度是游戏界当中首屈一指的视频媒体，不但会定期大量更新游戏预告片，还制作了许多档精彩的原创节目，包括由近两年 TGA 主持 Geoff Keighley 亲自担纲的 GameTrailers TV，和被玩家昵称为“喷神”的 James Rolfe 主持的 The Angry Video Game Nerd，同时其推出的 TOP 系列也是广受用户好评的原创视频。但是随着在线视频网站变得日益专业化，YouTube 上的视频内容已经开始全面覆盖 GameTrailers 提供的游戏预告片内容，其经营状况也开始走下坡路。2014 年 6 月，Defy Media 收购了 GameTrailers，随即展开了规模惊人的大裁员，大量资深成员被辞退，数量占了其全盛时期员工总数的三分之二。终于，在美国时间 2016 年 2 月 8 日，GameTrailers 通过其官方推特发布信息，宣布正式关闭。





TOPIC 移动家用两线并进，Square Enix第三季度营收大幅上涨

一度因为过于投入移动端游戏开发而被家用机玩家戏称为“手游大厂”的Square Enix，在2015年开始逐渐把重心更为均衡地分布在家用机和移动端领域上，而其整体表现也非常抢眼，根据其第三季度财报（2015年4月1日~12月31日）显示，累计营业额达到1527.6亿日元，与去年同比上升28.5%，而营业利润则达到了237.78亿日元，同比上涨幅度到了惊人的60.5%，通常收益则为241.98亿日元，同比提升46.3%。

在整体营业额当中，数字娱乐产品仍然占据了重要的位置，总营业额达到了1101亿日元，比起去年上涨了46%，利润则是231亿日元，上涨幅度比起整体利润幅度更高，达到了64.1%。这一部分利润来自于多方面的产品收益，移动端方面有《莫比乌斯 最终幻想》、《星之勇者斗恶龙》和《勇气默示录 D档案》等作品的优秀表现，而家用机方面则是欧美市场的《正当防卫3》和《古墓丽影 崛起》带动了营收，同时还有《最终幻想XⅣ 重生国度》和《勇者斗恶龙X》两款网络游戏提供稳定的收入。随着2016年财年《勇者斗恶龙 建造者》备受好评并大卖，预定发售的《最终幻想XV》和《杀手47》等作品也将陆续推出，Square Enix在2016年度的营收应该会继续维持着利好状况。





TOPIC 《死或生 极限沙滩排球3》宣布中文化

早在《死或生4》推出时，这个系列就走上了中文化的道路，而作为系列的最新作，《死或生 极限沙滩排球3》也非常符合潮流地宣布将会推出中文版，以满足各位绅士玩家们深入“批判”这款作品的需求。令人钦佩的是，中文版的《死或生 极限沙滩排球3》仍然会拥有赠品极其厚道的“特典版”和考验玩家真爱的“最强版”，前者包括九套F/V泳装，玛莉·萝丝与穗香主题3D鼠标垫，对应不同主机版本游戏副标题的48页泳装写真集以及主题扑克牌，而最强版则包含了PS4版和PSV版的游戏以及其特典内容，然后还额外赠送9种防水海报。

不过正所谓有得必有失，本作虽然公布了中文版，但是发售日也宣布延期，从2016年2月25日延期至3月24日，而中文版将会同步发售，所以这次延期有可能是为了配合中文版推出。本作在中文地区的售价为PS4版1980新台币（约折合人民币388元），PSV版1580新台币（约折合人民币310元），PS4特典版3380新台币（约折合人民币660元），PSV特典版3180新台币（约折合人民币621元），最强版售价为7480新台币（约折合人民币1462元）。





业界声音 SCENE

在《见证》首周大卖并创造500万美元销售额后，Jonathan Blow表达了他对于收益的看法。



金钱只是用于帮助我们在业界存活，好让我们创造新的作品。

对于大卖130万的《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4》原作者岸本齐史老师如此评价道。



我已经无法想象出比这更好的《火影忍者》游戏！

新闻短波 INFO

开年大吉，多款游戏国行版本过审



2016年刚踏入1月，国行游戏审批又传来喜讯，多款游戏作品已经通过审批，将会在年内与玩家们见面。这些作品当中最为重要的一款自然是由白金工作室出品并且由Activision发行的《变形金刚 破坏战士》（本刊译名《变形金刚 毁灭战士》），但同时融合了爱斯基摩人文化和平台动作元素的小品佳作《永不孤单》的过审也令人欣喜。关于过审游戏更详细的信息请参阅本期“国行天下”栏目。

裁定反暴力游戏法案违宪大法官去世

美国时间2016年2月13日，美国最高法院大法官安东宁·斯卡利亚在达克萨斯州度假时去世，享年79岁。2005年AB 1179法案禁止游戏厂商对18岁以下人群销售任何带有暴力元素的游戏，并得到了时任加州州长的施瓦辛格签字通过，当时娱乐软件协会（Entertainment Software Association，简称ESA）随之发起诉讼，控告这一法案违反美国宪法第一修正案，在美国最高法院审理此案时，包括安东宁·斯卡利亚在内的大法官们最终裁决AB 1179法案违宪，终结了这一诉讼。



双线推进？传多款XOne独占作品或登录Windows 10

新闻短波 INFO

EVO 2016比赛项目公布



EVO 2016 在 1 月末公布了本次比赛的项目内容，总共包括 9 款游戏作品，分别为《街头霸王Ⅴ》、《罪恶装备 未知次元 启示者》、《终极漫威英雄对卡普空》、《口袋铁拳》、《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》、《任天堂全明星大乱斗DX》、《杀手本能》、《致命格斗 X》和《铁拳 7》。EVO 2016 将会在今年 7 月 15 日 –17 日在美国的拉斯维加斯会展中心举行。

Bethesda今年继续举办E3发布会

在 2015 年 Bethesda 破天荒地于美国洛杉矶的柯达戏院举办了自己的 E3 展前发布会，并且在年底用《辐射 4》横扫了全球游戏市场，今年他们将会再接再厉，继续举办发布会。目前除了举办时间外 Bethesda 并未公布发布会详细内容，但《冤罪杀机 2》、《毁灭战士》和《辐射 4》的 DLC 甚至是《邪恶深处》的新作均有可能登场。



业界声音 SCENE

游戏外设厂商美加狮（Mad Catz）的首席财务官 David McKeon 在电话会议中宣称两大次世代主机合计销量已过 6000 万。



PS4和XOne合计销量已经超过了6000万。





微软在家用机领域有着 XOne 这个重要产品，不过在 PC 领域也有着另一个更为重要的产品，那就是 Windows 10，而当 XOne 在家用机领域与 PS4 展开鏖战时，在 PC 领域，STEAM 的崛起也在对 Windows 10 本身提供的游戏内容构成了重大的威胁。或许是有鉴于此，微软在早前就已经对多款 XOne 平台的独占游戏作出了登陆 PC 平台的安排，例如尚未推出的《神鬼寓言 传奇》很早就宣布将会同时登陆 Win 10，MOBA 类作品《巨兽》也是 XOne 平台和 Win 10 版本同时推出，在去年公开的《光环战争 2》也已经确定会有 XOne 版本和 Win 10 版本。而随着预购 XOne 在 2016 年独占的大作《量子破碎》便会附送 Win 10 版的消息公布，关于 XOne 和 Win 10 之间的利益冲突也被推到了玩家舆论的风口浪尖上，期间甚至还传出过《极限竞速 6》、《战争机器 4》和《龙鳞化身》都会登陆 Win 10 的消息，不过其后消息来源都已经将相关新闻删除。

无论玩家方面的意见是如何，起码在官方态度上，微软的确在全力推行独占作品双平台化的政策，Xbox 部门主管菲尔・斯宾塞在推特上表示将会继续大力推行 XOne 和 Win 10 系统之间的互通购买（Crossbuy），让玩家能够共享在不同平台之间购买的游戏产品。事实上目前 PS 家族的三台主机上这一功能已经非常普遍，而 STEAM 平台也支持玩家在 Windows、Mac 和 Linux 系统之间互通购买，从这个角度看，微软目前的策略只是在进一步提升旗下产品之间的互通性，而并非削弱 XOne 的卖点。

目前微软已经公布将会在 2 月 25 日召开发布会，进一步介绍两个平台上关于游戏的新消息和对于未来的规划，UCG 将会在微博和微信上进行即时报导，并在下一期杂志上刊载发布会报导与读解。

有图有真相 SCENE



▶《铁拳7 宿命的业报》为妮娜添加了婚纱服装，造型非常惊艳。





▲▼《最终幻想ⅩⅤ》在2月初的直播当中公布了女性龙骑士Aranea Highwind这位新敌方角色，展现了对于主角队伍只有四位男性角色的安排坚定不移的执着。



▶岸本齐史老师在《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4》大卖130万后所绘的贺图。

进击最前线

深海之歌
Song of the Deep

机种：PS4/XOne　类型：冒险　发行商：GameStop　发售日期：2016年夏







少女勇闯深海踏上寻父之旅

开发过“《瑞奇与叮当》系列”等众多知名游戏的Insomniac Games于最近公布了其最新作《深海之歌》，玩家需要操作着Merryn和她的小潜艇在深海中为寻找她失踪的父亲而展开冒险。游戏中采取非线性流程，玩家可以根据自己的能力自由地展开探索。随着游戏的不断推进，玩家将会获得新能力以及升级以探索更加危险的地区。当然，深海除了众多迷人的风光之外，还有众多危险潜伏其中。不断倒塌的遗迹以及巨大的海洋怪物在将会成为玩家探索途中的众多障碍。

辐射4 远港惊魂
Fallout4 Far Harbor

机种：PS4/XOne　类型：角色扮演　发行商：Bethesda　发售日期：2016年5月

下一站，远港

Bethesda于近日公布了《辐射4》的前三个DLC，前两个为预定3月发售的《自动精钢》与预定4月发售的《废土工坊》。在《自动精钢》中玩家可以通过打倒特定敌人收集素材以建造属于自己的机器同伴，而《废土工坊》则能让玩家捕捉废土上的生物并驯服它们为你而战，该DLC同时还包括更多的聚落建设物品。《远港惊魂》则为这三个DLC中内容最多的一个，玩家将来到新区域“远港”，在这里玩家将会陷入合成人、原子神教以及当地居民的冲突当中。









汉化，汉化永不止

——2016台北电玩展资讯汇总

注目点：炸裂！《机战OG 月之住民》中文化

实上，在之前传出“《机战》
作人寺田贵信要前去参加
游戏展时，便已经有不少



要点一览

中文化游戏大潮再临



SCE发布会中文化作品一览

得到了 SCE 的重视，今年的台北电玩展展前发布会也不例外，公布的一系列作品让人感到目不暇接，里面既有著名系列的续作，也有原创的新作，而且基本上都

是以中文版的形式推出。大作能够被中文化固然令人惊喜，但更令人钦佩的还是《方根书简》和《薄樱鬼 风之章》这一类文字冒险型作品的中文化，不但丰富了今年中文游戏市场的产品阵容，也让许多原本因为语言门槛而被阻挡在这一类型游戏之外的玩家得到了享受这些佳作的机会。下面列出的就是本次发布会上公布的中文化作品列表。



游戏原名	官方译名	本刊译名	登陆平台	备注
The Tomorrow Children	The Tomorrow Children	明日之子	PS4	
New みんなのGOLF	新全民高尔夫	新大众高尔夫	PS4	
The King of Fighters XⅣ	拳皇XⅣ	格斗之王XⅣ	PS4	
战国BASARA 真田幸村传	战国BASARA 真田幸村传	战国BASARA 真田幸村传	PS3、PS4	只有PS4推出中文版
Uppers	Uppers	顶点之人	PSV	
限界凸起 モエロクリスタル	限界凸起 モエロクリスタル	限界凸起 萌录水晶	PSV	
√Letter	方根书简	根源信件	PS4、PSV	
金色のコルダ4	金色のコルダ4	金色的琴弦4	PSV	
薄樱鬼 真改（しんあらため）风ノ章	薄樱鬼 真改（しんあらため）风ノ章	薄樱鬼 真改 风之章	PSV	



BNEI中文大作连番登场

除了SCE这个第一方，今年台北电玩展到场的第三方也有不少给力的表现，其中BNEI手握大量版权作品，自然也是扩展中文游戏市场的急先锋，除了前文提到推出《机战OG 月之住民》的中文版，也公布了不少其他旗下作品的中文化消息，其中也不乏《SD高达G世纪 创世纪》、《狂怒传说》这样的大作，实在是让某人兴奋不已——对，我们说的就是你，秋沙雨童鞋。

游戏原名	官方译名	本刊译名	登陆平台	备注
テイルズ オブ ベルセリア	Tales of Berseria	狂怒传说	PS3、PS4	只有PS4推出中文版
SDガンダム ジ-ジエネレ-ション ジエネシス	SD钢弹G世代 创世	SD高达G世纪 创世纪	PS3、PS4、PSV	
アイドルマスタ- プラチナスタ-ズ	偶像大师 白金星光	偶像大师 白金之星	PS4	
デジモンワ-ルド –next 0rder–	数码宝贝世界 新秩序	数码宝贝世界 次级命令	PSV	
ス-パ-ロボット大战OG ム-ン・デュエラ-ズ	超级机器人大战OG THE MOON DWELLERS	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	PS3、PS4	
サモンナイト6 失われた境界たち	召唤夜响曲 消逝的境界	召唤之夜 消逝的境界	PS4、PSV	
ガンダムブレイカ-3	钢弹创坏者3	高达破坏者3	PS4、PSV	
ONE PIECE BURNING BLOOD	ONE PIECE BURNING BLOOD	海贼王 热血沸腾	PS4、PSV	与日版同步发售
学战都市アスタリスクフェスタ 凤华绚烂	学战都市 Asterisk 凤华绚烂	学战都市六芒星 凤华绚烂	PSV	
ソ-ドア-ト・オンライン –ホロウ・リアリゼ-ション–	刀剑神域 虚空幻界	刀剑神域 虚空具象	PS4、PSV	

其他中文佳作纷纷登场

除了SCE和BNEI，今年台北电玩展上也有不少大家熟悉的游戏厂商身影，例如Capcom，SEGA和SE，他们也为大家带来了不少优秀的游戏作品推出中文版的消息，其中最为重要的自然是《最终幻想XV》宣布中文版将会与全球同步上市，实在是SE提前给中文区玩家们的一份新年大礼，不过麻烦他们还是先请尽快把这游戏的发售日给定下来吧！同时已经玩上《街头霸王V》的玩家们恐怕也已经知道这款作品是有繁体中文语言了，这也是在台北电玩展上发布的好消息之一，同时2月20日小野义德制作人还会驾临香港再次为本作进行宣传，UCG也会进行采访报导。下面让我们看看其他登场本次展会的中文化游戏列表吧。



游戏原名	官方译名	本刊译名	登陆平台	备注
ファイナルファンタジ-XV	Final Fantasy XV	最终幻想XV	PS4、XOne	全球同步
WORLD OF FINAL FANTASY	WORLD OF FINAL FANTASY	最终幻想 世界	PS4、PSV	
ドラゴンクエストビルダ-ズ アレフガルドを复活せよ	勇者斗恶龙 创世小玩家 阿雷夫加尔德复兴记	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	PS3、PS4、PSV	存档与日版共通
ストリ-トファイタ-V	STREET FIGHTER V	街头霸王V	PS4	与美版同步发售
初音ミク –Project DIVA– X	初音未来 Project DIVA X	初音未来 歌姬计划X	PS4、PSV	PSV版与日版同步，PS4版发售日未定

本土佳作现身

除了多款大家耳熟能详的大作和佳作，这一次台北游戏展也有一些来自于台湾地区开发者们推出的家用机作品登上了大舞台，其中最为大家熟悉的应该就是来自于大宇资讯的《轩辕剑外传 穹之扉》，这是“《轩辕剑》系列”在2015年推出的新作，而目前也即将登陆PS4和XOne平台。同时在人设上面非常符合日式玩家口味的台湾本土开发格斗游戏《混沌代码》也已经确定会登陆PS4，这款作品起码在卖相上就非常吸引人，此前已经登陆过PS3平台，相信在对应PS4平台时也会进一步加强其画面表现。

除此之外，在作为今年作为游戏界新贵的PS VR平台上，台湾的游戏人们也非常与时俱进地推出了两款作品，一个是《O!My Genesis》，能够让玩家们化身神明，在宇宙的虚空当中创造出一个个星球，并让生物在其中繁衍，还要亲手帮助这些星球躲过被陨石砸中的灾难。另一个作品则是《揭秘计划》，使用虚幻4引擎打造，玩家将会亲身前往火星，探寻这颗星球上面曾经存在过的文明和其背后隐藏的秘密。

从整体的作品表现上，我们可以看出台湾地区本土开发者们那不俗的实力，随着内地的游戏市场也在进一步开放，我们也衷心地希望能够早日玩到由大陆游戏开发者们创作的家用机游戏和VR作品。





文 乙太 美编 小瑟

“极”之道
——《如龙 极》制作人香港见面会访谈实录

2015年1月24日，也正是“《如龙》系列”10周年纪念作品——《如龙 极》的中文版首发的三天后，香港SCE在西九龙中心举行了《如龙 极》的制作人见面会，小编也有幸到场参加了活动。本场活动除了有“《如龙》系列”总监督名越稔洋先生以及制作人佐藤大辅先生到场以外，在《如龙 极》中有所出演的著名性感女优波多野结衣也出席了活动，这也导致了现场的人气格外火爆。在活动中，佐藤大辅先生亲自试玩，为粉丝们介绍了《如龙 极》的特色系统。此外，主持人还为玩家们重点介绍了本作的夜店模式，并游玩了波多野结衣出演的部分，可谓乐趣十足。


■名越稔洋


■佐藤大辅

活动虽然精彩，但并未提及粉丝所关注的关于游戏的一些疑惑。不过在活动结束后，官方专门为媒体提供了对名越稔洋先生以及佐藤大辅先生的群访机会。而在访问之中，诸多玩家及粉丝们关注的关于《如龙 极》以及《如龙6》的问题被有所提及，两位制作人也对此进行了认真的回答，下面便是本次采访的具体内容。

Q：《如龙 极》中增加了一些剧情，而且叙事的方式也发生了一些变化，请问这些剧情是当时就有设定却因为某点原因没有加进去的，还是后面再加进去的呢？

名越稔洋（以下简称名越）：确实存在着原本已经写好，但是没有加入到游戏中的剧本。在这些年间，我们通过很多部作品，让故事变得更为有趣。而把原本已经写好的剧本加入到现在的故事之中，会让作品更为受欢迎，我是这么认为的。

Q：这次的重制版添了许多新元素，那么请问制作人，在这一作中，





最能吸引你的是哪一方面？

佐藤大辅（以下简称佐藤）：游戏中确实加入了许多新要素，但是这其中我最喜欢的新要素，则是世嘉之前推出过的一款名为《昆虫女王》的经典作品。如今这款作品被加入到了《如龙 极》之中，变成了一款充满了“如龙”风味的迷你游戏，请大家一定要体验一下。

Q: 关于 VR 设备，请问制作人在这方面有什么技术性的展望？

名越：从今年开始，就会有许多 VR 专用游戏陆续推出。我个人对此非常感兴趣，如果有机会的话，希望能够参与 VR 游戏的制作。

Q：有没有考虑过推出《如龙 2》重制版的计划？

名越：我和我的团队都十分乐意制作《如龙 2》的重制版，但是比起《如龙 极 2》何时推出，大家肯定更希望我赶快把《如龙 6》制作出来，因此暂时没有这方面的计划。不过，虽然不能做出这样的约定，但是我们一定会制作出让玩家们满意的作品。在制作完了《如龙 极》之后，我们立刻投入了《如龙 6》的制作之中，请大家一定要继续关注。

Q: 在《如龙 6》里桐生已经 48 岁了，会不会考虑设定一个新的主角去替换桐生？会不会有女性的极道角色加入呢？

名越：在《如龙 6》中，桐生一马毫无疑问是会担任主角的。但是关于之后更换主角的一系列计划，我们目前还没有做出明确的打算。关于女性作为主角的问题，曾经也有人提出过这样的建议。但“《如龙》系列”属于面向男性群体的极道题材游戏，喜爱“《如龙》系列”的玩家也以男性为主，因此目前还没有做出这方面的考虑。

Q：这次的《如龙 极》中加入了新的设定和新的战斗系统，而且是在《如龙 6》开发的过程中制作的，那么是基于什么原因要花这么大力气来做这款游戏呢？我们能看到在《如龙 6》里很多东西都与以往的系列有很大的不同，这次《如龙 极》是不是已经用到了其中的一些成果呢？

名越：我们一路以来都听到了很多粉丝的声音，希望能够玩到《如龙》初代的重制版。而今年恰巧又是《如龙》初代发售的十周年，我们也希望为十周年制作一款纪念作品，因此便制作了如今的这款《如龙 极》。

Q：有没有什么能够作为《如龙》的外传推出作品的题材呢？

佐藤：在《如龙 3》之前，我们推出过《如龙 见参》，而在《如龙 5》之后，也推出过《如龙 维新》。

名越：接下来要做什么样的作品，我们并没有考虑太多。一般而言，我们是会在开发团队中进行讨论。但团队内部对于推出外传还是推出续作，并没有给出统一的意见。因此，后面会推出什么样的作品，目前来说还是未知的。

Q：游戏的战斗系统与普通的沙箱游戏有很大的区别，请问之后会不会更改这种战斗系统呢？



名越：我们一定会把这个战斗系统继续优化的，并且在《如龙 6》中一定会有所体现。《如龙 极》的战斗系统可以说是最容易上手的。但是，《如龙 6》的战斗系统将会与此有着天壤之别，敬请期待。

Q：请问有打算出以真岛为主角的作品吗？

名越：在《如龙 0》之中，我们专门为真岛设计了故事篇章，这相当于让真岛当了一次主角，结果得到了非常好的反响。因此，对于这样的意见，我们还是会有所考虑的。

Q：在之前有聊过 VR 设备，除了打斗场面能有很多发挥以外，会不会有其他玩法上面的发挥呢？ 将来会有提供 VR 试玩吗？

名越：关于 VR 那方面，VR 的表现方式与以前的游戏是完全不同的，但我们也需要实际去尝试过这个 VR 设备才能知道如何好好地去应用它去做不同的玩法，我们是希望 VR 能进一步发展，然后才开始去想要不要去推出相关的一些游戏，也未必是“《如龙》系列”，但也是希望能充分地理解到究竟 VR 是什么一回事后去考虑做这件事。



文 清国清城 编 稀饭 美编 anubis

稻船敬二：Comcept五年回顾

“商人”稻船敬二最近的处境并不顺利 但他对创业成果十分满意

当 Comcept 首席执行官稻船敬二宣布《神威 9 号》第三次延期，他知道这次将面临怎样的舆论批判，因为这种情况他不是没有遇到过。

通过众筹的方式，他获得了 67226 个粉丝的出资支持。游戏决定延期后，他给粉丝们写了封信，表示他的团队“错误计算了完成游戏所需的时间”，他说：“对于再次让我们的粉丝，尤其是我们的资助者失望，我们是没有借口可以开脱的。”

很多玩家表示，这次延期动摇了他们对 Comcept 的信念。

2013 年，稻船敬二一度成为网络众筹的招牌人物，是开发者利用自身影响力筹资开发游戏的成功典范，开发者们似乎不用再依赖发行商的资金，只要通过志同道合的玩家们，就能凑够资金开发自己想做的游戏。而如今，他却成为众筹的反面教材，不断的延期，不断的改变计划，让支持者们难以继续对其保持信任。

其实除了众筹外，Comcept 还有很多非众筹的项目。虽然没有产生那么高的曝光度，这个团队参与了众多手游、掌机和家用机游戏项目。最近他们还在监修一款大作——微软的 2016 年独占游戏《再生核心》，在这几年的时间里，他们其实一直非常忙碌。

●稻船的身分

很多玩家可能不知道 Comcept 而只知道稻船敬二，因为为了提高自己的影响力，稻船敬二经常参加各类展会，积极接受媒体采访。显然，他是一个善于炒作自己的制作人。

稻船敬二是从美术开始自己的游戏职业生涯，并一步一步爬上了 Capcom 最高制作人的位子。“刚开始做美术的时候，他们就对我说最多爬到哪个位子后就再也过不去了。这事一直困扰着我。”稻船敬二不想只做美术，他开始尝试做游戏策划，希望能有朝一日成为制作人。他很快就实现了目标，成为了《洛克人》系列”的负责人，最后掌管了 Capcom 的所有游戏开发项目。

> “所以我不想 Comcept 有这样的名声。我不想有人觉得‘如果 Comcept 做这种游戏就很好，如果 Comcept 做那种游戏肯定不行’。我希望能够灵活地开发各种类型的游戏，只有能做大这一点，才能长久地活下去。这是我很长时间以来的理念，我当年在 Capcom 时就是这么认为的。”

很多人以为稻船敬二是洛克人的生父，事实并非如此。在开发第一作时他只是个美工，对于游戏的内容创作并没有决定权。直到真正的创造者北村铃和其他人离职后他才接手该系列。

人们还以为他是《鬼武者》、《失落的星球》和《丧尸围城》三个系列的生父。但 2012 年神谷英树曾在推特中说：“稻船是个生意人，不是游戏制作人。”

很多人将神谷英树的这句话视为对稻船敬二的人身攻击。对此，一向心直口快的神谷英树说，他的声明只是澄清稻船敬二所扮演的角色，而不是评价是非，而且他尊敬稻船在商业层面的能力。之后他还发了一张与稻船敬二的合影，照片中的他竖起大拇指。但在 2015 年，神谷英树又公开批判了《神威 9 号》，从这点看来，他和稻船敬二的关系不是那么好。

无论神谷英树是出于什么意图，他的评论应该在很大程度上说明了稻船敬二在各种游戏项目中的实际作用。在游戏行业里，关于“制作人”这个头衔，一直都没有一个统一的概念。在很多公司，制作人确实主要负责商业层面，其主要事务在于预算与进度控制。在这些公司里，实际把握游戏创作方向的可能是导演或者主策划。但也有一些公司里，制作人同时身兼导演与主策划的职责，是整个游戏的灵魂所在。

对于神谷英树的评论，稻船敬二如此回应：“我对他的评论不大在意，因为作为一名游戏制作人，你要同时考虑创作与商业层面。这两者是互相依存而非独立存在的。我就是要同时双方面考虑的人。如果他认为我主要是个生意人，



▲比起众筹作品，其实 Comcept 目前最重要的作品却是微软第一方独占的《再生核心》。

那也没问题。”

稻船敬二表示，他在实际工作中经常花很多时间策划一款游戏的整体概念，然后让其他人将其充实完善。Comcept 的成立理念也是如此，即由其策划游戏的主体方向，而实际制作是交给外部合作工作室。通过这种方式，这个规模不大的工作室才能同时开发多款游戏。

“同时开发多款游戏，并不是因为我贪婪或者类似的原因。而是我的公司必须通过这种方式才能生存。我本人并非导演，也不是美术总监或者类似的具体职务，我是个制作人，是个 CEO。我必须从全局管理我的公司。”稻船敬二说，Comcept 同时开发多个项目，是为了保持公司的灵活性，这在如今变化无常的行业环境中非常重要。“人们总是认为一家公司一直做某种类型游戏的话就会值得信赖，但我认为这是非常危险的，因为当人们对这类游戏不再感兴趣，这公司就彻底完了。”

“所以我不想 Comcept 有这样的名声。我不想有人觉得‘如果 Comcept 做这种游戏就很好，如果 Comcept 做那种游戏肯定不行’。我希望能够灵活地开发各种类型的游戏，只有能做大这一点，才能长久地活下去。这是我很长时间以来的理念，我当年在 Capcom 时就是这么认为的。”

●成与败

至今，Comcept 已经推出了几款游戏，但并未取得特别明显的成功。其中包括几款面向日本市场的手游，有一款 PSP 的恋爱养成游戏《Sweet Fuse》，有一款 3DS 的实验性质迷你游戏《昆虫大战坦克》以及其他的一些小游戏。每款游戏都与一家不同的工作室合作，每款游戏都是不同的类型。

Comcept 两款最高规格的大作分别是《灵魂献祭》与《刃 忍者龙剑传 Z》。前者曾是 PSP 备受关注的大作，获得了一定的成功，也推出了续作。而后者无论是口碑还是销量都是惨败。尽管如此，稻船敬二表示他对结果非常自豪。

“游戏不能成功的原因有很多种，时机是其中的重要部分。游戏发售的时候大家都从 PS3 转去玩 PS4 了，我想这是它失败的最大原因。不过作为一款游戏，从游戏性的角度来说，我觉得它是很好的。”至于媒体的恶评，稻船敬二认为这是因为如今的媒体评论已经不可信了。在游戏发售前，媒体的评价不是那么差，其中还有不少好评。自相矛盾的评价实在太多了。

《刃》是 Comcept 与 Team Ninja 以及西方工作室 Spark Unlimited 共同开发的，游戏发售后不久这家工作室就关闭了。尽管如此，Spark 的 CEO Craig Allen 对于稻船敬二的评价很高，这也从一个侧面说明了稻船的确在游戏开发中尽到了他的职责。

早些年 Spark 曾通过稻船敬二与 Capcom 签约，决定由其开发《失落的星球 3》。但在游戏开发中途，稻船敬二离职，随后 Capcom 发生了本质的变化。“我想在 Capcom 与我们合作的工作人员还是充满诚意的，但 Capcom 本身的开发策略发生了大变化，不再是稻船带领下的开发环境了……Capcom 的策略变成只围绕少数几个核心品牌。所以稻船发起的很多项目都被取消了，其中有一些都还没公布。”

Allen 表示，稻船敬二对于游戏开发的参与是深入的，在项目启动的初期阶段设定了清晰的目标，而在中期阶段会放手让开发团队自己发挥，然后在最后阶段将一切进行整合。而且稻船敬二勇于冒险，对于感觉较好的项目大胆支持，即便无法验证其在商业上是否可行。所以 Comcept 也推出了很多独具创意的游戏。

如今 Comcept 已经成立了 5 年，稻船敬二表示对于目前的状态非常满意。“我不敢说给 Comcept 打满分，但是对于一家 5 年的公司来说，我们做得很好。我们不需要接外包的单，我们能够创造自己的 IP，在如今这个年代这非常不容易。”

目前 Comcept 正在打造的《神威 9 号》与《再生核心》都是原创 IP，在业界都有很高的关注度。而作为《洛克人 DASH》精神续作的《红烬》，虽然原定的众筹计划失败，但很快就找到了发行商。Comcept 还有很多新作计划。稻船敬二希望玩家关心游戏本身，而不是众筹的过程。

“我一直想挑战自己，当我想做新游戏的时候，不会太多地考虑已有的类型，我要做全新的游戏。我已经做了 30 年，而我想用自己的余生继续做下去。”稻船敬二最后对我们如此说道。



▲对于大部分玩家来说，稻船敬二作为制作人的认知度已经超越了他所在的公司。

游戏玩具：40亿美元产业背后的秘闻

这种崭新的游戏类型正同时在游戏业与玩具业实现革命 它的背后是一个复杂的过程

[illegible]

[illegible]创意。

“我们第一次[illegible]送门活过来，[illegible]产品管理部高[illegible] Josh Taub 说。“[illegible]的所有人都笑了。[illegible]的产品。”

Toys for Bob [illegible]时间开发了第一代《天空斯派罗》。

当游戏的发行都在走向数字化之时，Toys-to-life 的出现使得游戏零售再次变得充满意义。这些玩具的设计、生产、流通都是非常复杂的过程。开发人员在设计玩具的时候，既要考虑到美术设计上的精美，又要考虑工厂的生产工艺限制，以及安全标准。

这些玩具的设计、生产与测试就需要耗费几个月的时间，测试包括耐冻性、抗摔性以及抗掰等各方面指标。这就是很多 Toys-to-life 玩具经常缺货的原因，就像卡带时代一样，从追加生产到运给商家，需要相当长的时间。

●玩具与游戏的革命

《天空斯派罗》的现象是从 2011 年开始兴起，发动者就是动视的 Toys for Bob 工作室，他们实际上创造了整个 Toys-to-life 游戏市场。如今仅“《天空斯派罗》系列”的销售收入就超过了 30 亿美元，惊人的收入使其成为史上最畅销游戏系列第 11 名。

“它是那种你看了之后会醍醐灌顶，惊呼为什么之前没人想到的产品。因为它把你喜爱的两个东西结合起来了不是吗？游戏与玩具合体了。”Taub 说。

开发一款《天空斯派罗》游戏一般需要两年的时间，玩具本身需要很多的前期设计工作。开发团队不仅要设计角色，还要设计其在游戏中的行动方式——包括能力、升级路线、基本配置、元素类型等。

“在游戏发售的 12 到 14 个月之前，你就必须将角色设定完全确定下来，”Taub 说。“因为之后要经历非常深入的过程，要把样品做出来，确保成品与设计的一致性，确保良好的手感……然后还要确定最后的使用方法与生产工艺。”

一个手办产品线的设计过程需要 6 个月到一年时间，而到打样以及生产阶段还需要另外半年时间。2015 年动视推出的角色，是 2014 年初就开始设计的。而预定 2016 年发售的手办，目前已经完成了设计阶段。

这个过程会逐年变得更加复杂，因为每年的新作都会推出新概念的玩具，例如 2015 年的《天空斯派罗 超级战车》就出现了载具。

设计团队的办公室里有 3D 打印机，所以制作流程会先从打印的样品开始，然后他们会联系生产商，先生产出一批样品，包含了更细腻的细节以及纹理。这个过程需要历经多次反复，要将游戏里的 3D 建模变成批量生产的手办并不是那么容易的事。

如今在各大游戏零售店里都有天空斯派罗的专柜，但在 5 年前，将宝贵的重要货架位置留给玩具，是一件难以想象的事。零售商们最初对《天空斯派罗》的反应较为冷淡。之后，零售商们逐渐意识到这是一个值得大力支持的类型。因为数字发行正在抢走他们的生意，而 Toys-to-life 只能在实体店面购买，而且因为不断有新手办推出，这将会使得玩家更经常逛游戏店，他们在购买手办的同时，可能会顺便买点其他游戏。要知道，如今游戏大作的数量越来越少，玩家们每年想买的游戏可能只有两三款，他们只有在游戏发售的时候才会去游戏店。而 Toys-to-life 会成为他们经常逛的理由。增加客流对于实体店来说是再重要不过的事。

Toys-to-life 不仅是最受欢迎的游戏类型之一，也成为了最畅销的玩具类型。《天空斯派罗》的手办销量超过 2.5 亿个，已成为过去四年来北美和欧洲最畅销的手办种类。



▲通过把玩具放到传送门中来让其进入游戏，这种对于成年人来说并不新奇的要素却对低龄玩家有着强大的吸引力。



▲尽管旗下角色与 IP 众多，但是在把角色还原成手办方面迪士尼也遇到了非常大的挑战。

●迪士尼出击

[illegible]

个月。这包括了手办的审批过程，这是迪士尼在 Toys-to-life 市场所面临的一个独有的问题，因为它虽然有着强大的自有 IP 阵容，但是在设计过程中需要通过各种权利方的审批，包括原作者，乃至可能扮演过该角色的演员。

首先是美术师用 2D 画出最初的设计图，这一般需要一两个星期的时间，其中包含了草图以及简单的上色图。然后设计稿会在 2D 和 3D 美术师之间反复传递修改，之后雕塑成型还要再花两周时间。随后会发送到工厂，在那里还要再花两个星期进行修改调整。

然后开发团队会派一些人到中国的工厂，花三个星期的时间将模具进行改进，此外还需要两三个星期的时间进行预生产以及流水线的准备。在工厂里的时间还取决于所要生产的手办数量，一般产量都在 200 万以上。所以生产过程可能需要 6 个星期到 3 个月。

“去这些仓库的感觉太酷了，”Bunker说，“就像来自《夺宝奇兵》中的仓库场景一样。”

然后需要将这些手办从中国运往世界各地。发货的过程可能又需要三个月。根据过去的经验，有些产品还需要空运，以满足高于预期的需求量。不过大部分手办都是走海运，而在海运过程中有可能出现毒虫输入的问题。比如索尼限定版 2.0 那批手办，就因为在船上发现了亚洲型舞毒蛾幼虫而被迫延期。

从生产线上下来的所有手办还需要经历一道手动喷漆与手动组装的工序，这都是为了尽可能提高成品质量。过度喷涂与角误差的问题是经常发生的。随着生产工艺的改进，这道手工工序逐渐被取代，不过工序转化的过程也花了 4 个多月。

为了提高生产效率，手办的动作姿势通常都需要调整。游戏开发者们所设计的手办，总

凭借出色的玩具设计、游戏玩法与IP资源，《迪士尼无限》从2014年已开始超越《天空斯派罗》，成为美国最畅销的玩具/游戏混合产品。Vignocchi说：“毫无疑问，这是一门大生意，产生了丰厚的收入。但这一切的背后都是非常复杂的。”

[illegible]容易生产。[illegible]的平衡，也[illegible]安全性，以[illegible]多家中国工[illegible]年前制定的[illegible]

测试过程包括有掉落测试，即测试从一定高度摔落多少次会将其摔坏。拉力测试则是测试需要多大力气将手臂掰断。此外还有冰冻测试，以及测试边角的锐利程度，还要测试油漆与塑料是否有毒。

凭借出色的玩具设计、游戏玩法与 IP 资源，《迪士尼无限》从 2014 年已开始超越《天空斯派罗》，成为美国最畅销的玩具 / 游戏混合产品。Vignocchi 说：“毫无疑问，这是一门大生意，产生了丰厚的收入。但这一切的背后都是非常复杂的。”

●迟到的任天堂

2015 上半财年，任天堂的 Amiibo 全球出货量超过了 2110 万个，其中大部分是在美国销售的，在此过程中一直深受存货问题的困扰。

《铲子骑士》开发商 Yacht Club Games 是第一家推出 Amiibo 玩具的第三方公司，该公司程序员 David D'Angelo 说：“我们对于分销、生产以及玩具设计一无所知，对于零售商如何运作也一无所知。除了提供 Amiibo 角色外，其他的我们什么都不知道。”

2014 年冬季，任天堂主动找到 Yacht Club，这对于一家独立工作室来说简直是受宠若惊。当时 Yacht 已经与 Just Toys 签约生产关联商品，不过细节并未确定。其签约的游戏实体零售分销商是 U&I Entertainment，该公司曾参与了第一代 PS 主机的分销。

最终细节的确定花了 5 个月的时间，在 2015 年 3 月份的游戏开发者大会期间，Yacht 获得了任天堂的最终审批通过。他们设计了一些人物姿势与概念设计，找了一家 3D 模型公司，设计团队做了三个版本的铲子骑士，但都存在一些问题。然后任天堂推出了《马里奥聚会》版的马里奥 Amiibo，仔细观察，会发现其与《任天堂全明星大乱斗》版的马里奥有一个重要的不同——他的头是向上仰的，这给了他们新的设计灵感。

《任天堂全能明星大乱斗》的大部分角色参照的是游戏中的姿势，头部大多是略向下俯视的。铲子骑士的人物动作最初也是俯视的。但 Yacht Club 认为，玩家将手办放在桌子上，将无法看到其最酷的姿势，仰头的姿势会将更好的一面呈现给玩家，于是这定下了最终的方案。

零售版的手办从 2015 年 9 月开始生产，持续到 11 月份。这个速度比《天空斯派罗》快很多，与任天堂自己的 Amiibo 持平。一些最流行的角色如马里奥，生产周期会达到 4 个月，产量较小的一般就是两个月。铲子骑士从开始生产到首批成品运出工厂，大约是五六个星期。Yacht 原计划是在圣诞节之前实现首批产品上市，但后来还是不得不延期到 1 月 8 日。由于订单量大以及旺季因素，时间拉长是很难避免的。

“有一部大片，你可能听说过，就叫《星球大战》，他们想要占领地球上所有的工厂”D'Angelo 说。“其他产品的生产与出货都或多或少受到一些影响。这真是严峻的考验。”

将产品发货到欧洲各国大约需要 8 个星期的时间，到美国是 6 个星期。在中国，这些手办通过海关还需要一些时间，然后船运大约需要一个月。之后是运到各地分销商，再发货到零售店。零售商从收到货物到安排上架大约需要一个星期。“这确实是很长，看起来很过时的流程。”D'Angelo 说。

对 Amiibo 来说，另外一个难题是预测销量。零售商的订单每天都在变化。零售商最怕积压，一般订货都尽可能保守，销量好就立刻追加订单。所以总订单量是不断动态变化的。对于铲子骑士这种第三方角色，要预测销量更为困难。不过不管怎样，实际销量是令人振奋的，Yacht 已经准备好推出后续产品。“我们辛辛苦苦地学会了如何去做，如果不再做一个，这个艰难的学习过程就浪费了。”D'Angelo 说。



▲ Amiibo 虽然是后来者，但是销量和吸引力一点都不比前两者差。



◀铲子骑士的 Amiibo 最终造型的确有种神气活现的感觉。

黄金眼

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 桐生一马 ■出自《如龙 极》 ■Coser 宇宙人

奥丁领域 里普特拉希尔

オーディンスフィア レイヴスラシル

■Atlus ■动作角色扮演
■2016年1月14日 ■日版

PS4/PS3/PSV

- 经典作品的良心重制版
- 感人至深的多主角剧情
- 白金难度很低

黄金珍藏 27

HD之后的画面非常美丽，细节之处可见匠心。**五位主角的故事相互交织而成一篇壮阔的北欧神话，结局催人泪下。**完全重制的系统令玩家更为容易上手，简单操作下即可获得流畅的战斗体验。虽然迷宫和BOSS数量有限，但各个角色的迷宫地图都不尽相同。可惜PSV版部分场景下有掉帧情况。

这是介乎于高清移植版和完全重制版之间的作品，在原版的基础上进行改良，兼具情怀和新鲜感。令人惊喜的不仅是战斗系统的彻底重制，就连敌人和配乐也有追加或翻新，而新旧版本二合一的形式，以及通关后的高难度模式，也足见香草社的执念和厚道，同时让这款游戏更加值得珍藏。

重制版的战斗操作在进行了调整之后变得更加方便新玩家上手，整体的风格更加贴近《胧村正》的战斗节奏，掉帧现象的大幅改善让游戏体验变得更加流畅。新追加的大量新技能和重制版新增加的通关后BOSS连战让游戏耐玩度得到进一步提升，通关后的继承要素更为丰富，方便多周目游玩。

如龙 极

龍が如く 極

■SEGA ■动作
■2016年1月21日 ■中文版

PS4/PS3

- 系列初代经典重制
- 海量丰富支线要素和小游戏
- 精彩的游戏剧情
- 首次中文同步

热血推荐 25

虽然本作比原版有非常大的进化，敌人的AI也明显加强了，但还是可以看到很多内容都是直接从《如龙0》搬过来的，对于深入玩过前作的玩家来说本作显得诚意不足。而且本作取消了“撒钱开道”系统使得很多战斗不可避免，加上遇敌率不低而且还有真岛趴趴走系统，赶路的时候会比较烦。

由于是借助《如龙0》的引擎和系统制作的初代重制版，因此在画面和系统上没有太过亮眼之处，不过延续了之前的高素质。**经过重新制作的剧情演出更为引入入胜，新增的剧情还能帮助玩家对游戏中角色有更深入的了解。**对于《如龙》系列”的粉丝而言，本作绝对不容错过。

本作的战斗操作更为贴近前作《如龙0》的风格，比较照顾首次接触或者通过前作接触到本作的玩家。角色语音重新录制、追加新支线以及追加新的主线剧情等新要素十分厚道。花式刷存在感的真岛既神烦也带来不少有用的福利。而官方中文版的同步发售更加方便玩家欣赏本作的剧情。

勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧

ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ

■Square Enix ■角色扮演
■2016年1月28日 ■日版

PS4/PS3/PSV

- 建造类的创新玩法
- 汇集系列经典元素
- 极度丰富的可玩内容

热血推荐 25

虽然游戏的玩法看似与《我的世界》大同小异，但实际游玩后才会发现有很大的差异。**游戏的故事模式是最大的亮点，不仅将DQ1的经典剧情改编得恰到好处，并且将传统的RPG模式与创造类游戏的玩法巧妙融合在了一起。**游戏没有提供多人合作模式，有些令人遗憾。

虽然看上去像是一款套着DQ皮的《我的世界》，但玩过之后就会发现，游戏很好地保留了DQ的精髓，只是玩法是全新的。尽管建造自由度和联机方面远远不如后者，但不失为合格的DQ衍生作。缺点是视角很有问题，战斗的判定也有些奇怪，战斗时攻击会拆掉自己的建筑物也很不体贴。

在方块建造的外表之下，实质上以丰富的角色扮演游戏要素为主，甚至舍弃了多人游戏和联网模式。以任务为导向的流程让人轻松上手，不至于漫无目的，继而能够很快地被方块建造的乐趣所吸引。得益于RPG功底，游戏对角色的塑造相当成功，因此不妨等待中文版，充分体验本作的剧情。

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4

■BNEI ■2016年2月2日 ■动作 ■港版

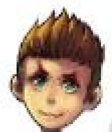


PS4/XOne

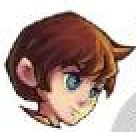
●数量众多的登场角色
●华丽的奥义演出
●战斗系统改进出色



热血推荐 25



虽然整体玩法没有大的改动，但是此次新作中还是做出了不少进化，尤其小队系统的改革让整个游戏有了焕然一新的节奏，类似全队觉醒的系统更是炫酷。来到次世代平台，游戏的画面表现也进一步升级，可以说是迄今为止最华丽的火影游戏，不过静态CG推进剧情的省工做法令人遗憾。



本作的素质确实超出了我的期待。虽然早就知道该系列的必杀动画炫酷无比，但实际玩到后依然被震撼到五体投地。**除了接续剧情的故事模式外，冒险模式还将原作的经典战斗以回忆的方式尽数收录，作为火影迷来说绝对一本满足。**不合理的AI设定和糟糕的网战质量实属一大败笔。



游戏看起来和系列没有太大的变化，但细细品尝还是能发现诸多的变化，不仅登场角色大大增加，而且各种系统的增加与改进也让游戏的对战部分更加具有深度。画面表演无疑是火影改编游戏中最强的一作，各种原作名场面的120分重现足以让火影迷热血沸腾。

三国志13

三国志13

■Koei Tecmo ■2016年1月28日 ■策略 ■中文版



PS4/PS3/XOne

●同步官方中文版，并自带中文语音
●可以扮演任一三国武将体验人生
●丰富多彩的后续追加DLC内容



热血推荐 24



虽然并不是系列史上首次以个人的视角来体验历史，但游戏的系统依然有着很大的不同。**任务信的设定让人玩起来有种处处受限的感觉，繁琐的兵力和出征系统也让人很不适应，扮演下属比当君主会更有成就感。**多姿多彩的人际关系是游戏的最大亮点，无愧"朋友圈13"这个外号。



对比系列以往，本作的系统发生了较大的变化，无论是新老玩家可能都需要一段时间来适应。人设一样的赏心悦目，画面的进化也是喜闻乐见。能干的事情变多了是件好事，但凡事都需要"亲力亲为"这点令人费解，而且系统过于庞大显得略显繁琐，久而久之还是会让玩家感到厌烦。



本作的画面精致程度达到了系列最高。由于再次允许玩家扮演任意阶层的武将进行游戏，可玩的内容也丰富不少。小到人际关系的经营，大到国家政略的制定，玩家都能在游戏中有所体验。内政的简化让玩家新玩家更容易上手，不过任务信的设定使得自由度有所下降。

下载 毛线小精灵

Unravel

推荐度 9.0 / 10

PS4/XOne

■2016年2月9日
■160港币
■EA
■动作





本作风格和EA传统产品比起来大异其趣，画面强调介乎于真实和童话风格之间的美感，关卡设计则有着大量考验玩家智慧和想象力的谜题，哪怕是在中前期就有部分谜题需要玩家多动脑筋才能够解开，而场景当中的收集品设计也非常巧妙，给予了玩家重新游戏的动力，相对低廉的价格也是一大卖点。

下载 刺客信条编年史 印度

Assassin' s Creed Chronicles India

推荐度 7.0 / 10

PS4/XOne

■2016年1月13日
■78港币
■Ubisoft
■动作冒险





玩法和操作和前作《刺客信条编年史 中国》相比并没有多大区别，但是操作和关卡设计更加合理了。游戏难度也不高，只要上手了打出最高评价也不是什么难事。但即便改善了，部分关卡设计依然让人恼火，一周目下部分场景的过法过于死板，部分强力敌人的对付方法也过于单一。

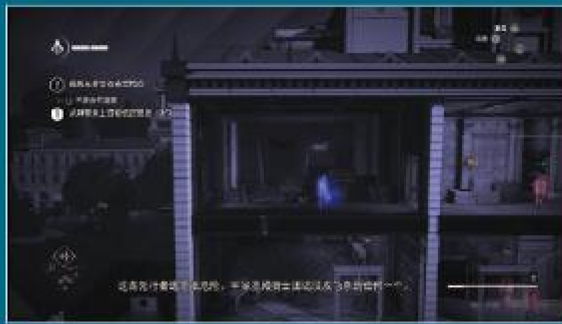
DLC 刺客信条编年史 俄罗斯

Assassin' s Creed Chronicles Russia

推荐度 7.0 / 10

PS4/XOne

■2016年2月15日
■78港币
■Ubisoft
■动作冒险





作为三部曲的最后一作也是完成度最高的一作，故事背景放在1917年的《刺客信条编年史 俄罗斯》无论是故事背景还是玩法上都给人耳目一新的感觉。更加接近现代的故事背景使得玩法发生了比较大的变化，双主角的设定也颇有新意。然而关卡设计的问题依然存在。

DLC 古墓丽影 崛起 芭芭雅嘎 女巫神庙 DLC

Rise of the Tomb Raider Baba Yaga: The Temple of the Witch

推荐度 8.0 / 10

XOne

■2016年1月26日
■79港币
■Square Enix
■动作冒险





短是这个DLC的最大毛病，本体内容大约两三小时即可完成，而且还有一些设计上考虑不足导致的流程拖沓，不过在故事表现上，这款DLC还是令人满意的，同时收集和挑战内容也算得上丰富，而游戏内容方面战斗挑战并不强，倒是谜题难了一点。DLC对应的探险队模式内容也比较有趣。

国行天下 LICENSED NEWS

栏目主持：简子君

今年的农历新年，索尼和微软两大硬件商都展开了疯狂的打折促销，各种猴年优惠一波接着一波。不过新年期间，第三方电商平台和快递服务毕竟存在着不可调节的问题，国行市场真的适合在春节期间做活动吗……除了家用机之外，Steam 也将魔爪伸向了国内市场。总之中国市场这块肥肉已经不可避免的引起了所有厂商的重视，这种大势对国内玩家而言，绝对算得上迎来了美好的春天。

Windows商店泄密《古墓丽影 崛起》国行有望？

自《古墓丽影 崛起》登陆 Steam 卖场之后，随后又在一月末出现在了 Windows 商店之中。大家只要登陆微软的 Windows 商店后，即可找到《古墓丽影 崛起》的页面，在页面内可进行相关内容查询和游戏预定。

现在商店的页面除了加入了一些全新的游戏截图之外，简介中也提供了游戏所需的硬件配置，玩家可以确定自己的 PC 设备是否符合要求。付费列表中也同时标出了 DLC 和季票的价格。

当然其中最关键的地方是在“详细信息”下面“支持的语言一览”中，我们能够看到“中文（中华人民共和国）”的字样，这极有可能预示着《古墓丽影 崛起》将会拥有国行版本。



热门应用内产品

Remnant Resistance Pack	免费
[illegible]	¥12.50
[illegible]	¥18.50
[illegible]	¥62.00
[illegible]	¥12.50
[illegible]	¥62.00
[illegible]	¥12.50
[illegible]	¥18.50
Rise of the Tomb Raider 季票	¥186.50
[illegible]	¥18.50
[illegible]	¥12.50
[illegible]	¥12.50
[illegible]	¥18.50

《变形金刚 破坏战士》三月国行发售 汽车人变形出发

在 2016 年开年之后没几天，总局的进口游戏审批信息中就爆出了令人欣喜的情报，《变形金刚 破坏战士》（本刊原译为《变形金刚 毁灭战士》）在 1 月 4 日通过审核。当大家期待着何时才能在国行主机上玩到本作时，添田武人先生非常及时的在其个人微博上向大家透露了本作国行版本的发售日期为 2016 年 3 月初。同时在农历新年内，“五仁叔”还相继透露了《三国志 13》、《圣斗士星矢 斗士之魂》和《瑞奇与叮当》等热门新作都有计划进入国行市场，这次“五仁叔”可是为大家送上了一份给力的新年礼物。（在截稿前，《瑞奇与叮当》也已经顺利通过审核。）

《变形金刚 破坏战士》最早于 2015 年 10 月 6 日发行，就审批时间而言，此次本作的过审可谓相当迅速。不知道是不是沾了题材类型的光，总之《变形金刚》这块牌子在过审时似乎总是比较顺利。

就游戏本身，首先《变形金刚》这个品牌在国内就极富号召力，对于游戏玩家而言，白金这块招牌也几乎等同于素质的保障，如此强强联合之下，本作最初公布时就在国内赚足了眼球。不过由于本作的国际版不支持中文语言，所以可能会导致一部分国内玩家在选择时，对本作望而却步。而此次的国行版本中，国内的玩家朋友终于能在中文语言环境下，完整的体验本作的乐趣了。

另外值得一提的是，在送审的过程中，本作原名中“Devastation”这个单词的意译，由之前较为受玩家认可的“毁灭”改为了更加平和的“破坏”，可见在送审的过程中，这些可能大家觉得微不足道的细节都会有严格的要求，所以一款游戏能够进入国行市场，真的不是一件易事。



《变形金刚 破坏战士》是一款硬派动作游戏，游戏中可以操控擎天柱、大黄蜂、横炮、千斤顶、钢索这五位博派机器人，对抗狂派势力。本作画面风格采用了卡通渲染的方式，角色造型则以“《变形金刚》G1 系列”为参考，可以说是以一种现代的方式向传统致敬的大胆尝试。游戏系统和操作方面和白金出品的其他游戏相类似，节奏明快，招式华丽的同时操作并不繁杂，非常值得动作游戏爱好者尝试。



被“抢购一空”的国行XOne精英手柄

上期杂志的《国行天下》栏目中，曾提到过国行 XOne 精英手柄会在新年期间发售，在随后不久微软中国方面就确定了该设备在一月 20 日开始销售。

销售页面开启后，在极短的时间内，这批国行精英手柄就销售一空。虽然以精英手柄的受欢迎程度而言，这样的销售速度并不令人特别惊讶，不过考虑到国行的市场规律，笔者还是跑去某宝搜索了一下国行精英手柄。果不其然，此时已经有不少网店都上架了国行精英手柄进行售卖，价格最低为 1199 元人民币，高一些的要卖到 1400 元或更高。





不过更加有趣的是，因为全球范围内都处于严重缺货，微软此次针对国行市场投放的精英手柄并不多。同时一月份的预售也是分批发货的，所以大家通过非官方电商渠道购买国行精英手柄的话，一定要多加小心了。

真真假假的Oculus上海工作室

自上一年开始，全世界都刮起了一场 VR 风暴，不少厂商都纷纷试水 VR 市场，其中由 Facebook 公司研发的 VR 设备 Oculus 则以其出色的性能领先于市场。

虽然 Facebook 目前依旧没有打开我国的大门，不过这家科技巨头却依旧保持着对中国市场的高度重视。近日，网络上突然出现了 Oculus 的简体中文官网站，在这个 Oculus 的官网页面上，将 Oculus 的中文译名确定为“傲库路思”，并且同时该网站上发布了两则“五金制造”相关职务的招聘启事（“亚洲物流协调员”和“机械工程品保工程师”）。而早在去年的三月份，以 Oculus 为主营业务，上海自贸区就出现了一家名为“傲库路思商务信息咨询（上海）有限公司”的公司成立。通过工商方面的信息显示该公司的注册资金为 330 万美元，公司类型为“台港澳法人独资”有限公司，公司股东为则是“Oculus VR HK Limited”。从企业的注册信息来看，这家公司应该会承担 Oculus 相关产品在国内市场的技术支持和一些产品相关的销售工作。





从以上的种种来看，似乎这就是 Oculus 进军中国市场的信号，不过却有一些喜欢刨根问底的业内人士调查起了这个公司的老底，这一追查不要紧，倒真是牵出了许多的疑点。

首先，该网站域名就存在问题，Oculus 官网域名为“www.oculus.com”，作为一家科技公司，假设要在中国地区开设官方网站，较为正常的做法是在 .com 的域名下开设二级域名或启用一个全新的 .com 域名，而这个“Oculus 中国官网使用的却是 .com.cn 这样似乎有些不正经的域名。

第二，企业注册信息也有问题，首先“傲库路思信息咨询（上海）有限公司”股东为“Oculus VR HK Limited“，初始注册资本 70 万美元，法人代表是 DAVID WILLIAM KLING。而“Oculus VR HK Limited”的前身是一家成立于 2013 年 10 月 25 日的名为“EQUAL WINNER LIMITED”（均胜有限公司）的香港企业。如果再追查的话，还会发现在 2009 年有一家名为均胜有限公司的香港企业曾在当年解散。

第三，既然是子公司，那么关于招聘的内容应该也可以在 Oculus 美国方面查询的到，比如在美国官网上进行申请职位的操作，跳转后指向的都是 Facebook 的招聘系统所提供的相关页面。但是这个中国官网却跳转到了“china-mfg@oculus.com”这一邮箱地址，同时在 Oculus 的岗位招聘页面也看不到有工作地点位于中国地区的岗位。

最后，由于美国官网的支持页面原本就包括简体中文，从其域名“support.oculus.com/hc/zh-cn”就可以印证第一条疑点。即便在假设条件下，Oculus 中文官网的域名也更可能为“www.oculus.com/zh-cn/”，而不太会是现在的“www.oculuschina.com.cn”。

同时之后也有媒体曾通过官方渠道询问 Oculus 创始人这个网站是否是 Oculus 的中国区官方网站，却得到了否定的回到，当然这一出“无间道”式的翻转目前也还没有官方声明来为它盖棺定论，我们只能继续对此事保持关注。

不过不管上述的所谓上海工作室是否真实，Oculus 官方想要把 Rift 头戴设备正式引入中国市场的策略是不需要质疑的，Oculus Rift 产品应该会在不久的将来进入国行市场。同时根据科技媒体方面的信息，Oculus 近年来走访了不少国内的 VR 公司。不过由于国内并不规范的市场行情和产品设计上的一些问题，这次旅行对 Oculus 公司的相关职员而言似乎并不愉快。一些“黄牛”的囤货行为，也导致了 Oculus 方面最终没有将中国地区加入首发预售地区的名单。

栏目主持：初心者

游戏排行榜 GAME RANKINGS

关注劲爆新游 把握流行趋势

日本 JAPAN TOP10

统计期间 2月1日～2月7日

排名	平台	变动	游戏名	本周	累计	厂商	类型	发售日
1	PS4	NEW	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4 NARUTO -ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム4	64,446套	64,446套	BNEI	动作	2016年2月4日
2	PSV	↓	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧 ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	46,391套	224,407套	Square Enix	角色扮演	2016年1月28日
3	PS4	↓	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧 ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	32,784套	174,153套	Square Enix	角色扮演	2016年1月28日
4	PS3	→	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧 ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	19,151套	72,305套	Square Enix	角色扮演	2016年1月28日
5	Wii U	↓	马里奥网球 究极扣杀 マリオテニス ウルトラスマッシュ	17,856套	73,187套	Nintendo	体育	2016年1月28日
6	3DS	↑	怪物猎人X モンスターハンタークロス	13,391套	2,674,914套	Capcom	动作	2015年11月28日
7	Wii U	↑	油彩军团 Splatoon	11,816套	1,240,225套	Nintendo	动作射击	2015年5月28日
8	3DS	↑	妖怪手表破坏者 赤猫团/白犬队 妖怪ウォッチバスターズ 赤猫団／白犬队	10,171套	2,193,737套	Level-5	动作角色扮演	2015年7月11日
9	PSV	↑	我的世界 Minecraft: PlayStation PSV Edition	8,926套	651,150套	SCE	动作冒险	2015年3月19日
10	PS4	↑	如龙 极 龍が如く 極	8,046套	131,562套	Sega	动作冒险	2016年1月21日

作为惟一上榜的新作，PS4平台的《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4》以6.4万的首周销量位居榜首。而“方块RPG”《勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧》则是三个版本同时上榜，累计销量已达47万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	31,058	-5%	150,207
PSV	23,090	-49%	132,743
N3DS LL	19,991	-12%	141,435
N3DS	4,389	-12%	31,933
Wii U	3,939	-56%	64,288
3DS	2,705	-18%	23,311
PS3	1,715	-14%	10,102
3DS LL	459	-18%	4,820
XOne	286	+211%	822

美国 USA TOP10

统计期间 1月17日～1月23日

排名	平台	变动	游戏名	本周	累计	厂商	类型	发售日
1	PS4	NEW	奇异人生 Life is Strange	64,942套	64,942套	Square Enix	文字冒险	2016年1月19日
2	3DS	NEW	马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX Mario & Luigi: Paper Jam	56,988套	56,988套	Nintendo	角色扮演	2016年1月22日
3	PS4	NEW	生化危机 起源合集 Resident Evil Origins Collection	47,801套	47,801套	Capcom	动作冒险	2016年1月19日
4	XOne	↓	COD 黑色行动Ⅲ Call of Duty: Black Ops 3	40,843套	3,552,506套	Activision	主视角射击	2015年11月6日
5	PS4	↓	COD 黑色行动Ⅲ Call of Duty: Black Ops 3	38,637套	3,959,344套	Activision	主视角射击	2015年11月6日
6	XOne	NEW	奇异人生 Life is Strange	38,234套	38,234套	Square Enix	文字冒险	2016年1月19日
7	PS4	↓	星球大战 战场前线 Star Wars: Battlefront	30,401套	2,470,179套	EA	动作射击	2015年11月17日
8	XOne	↓	星球大战 战场前线 Star Wars: Battlefront	26,475套	1,547,672套	EA	动作射击	2015年11月17日
9	XOne	NEW	生化危机 起源合集 Resident Evil Origins Collection	24,888套	24,888套	Capcom	动作冒险	2016年1月19日
10	PS4	↓	辐射4 Fallout 4	24,326套	1,980,049套	Bethesda	角色扮演	2015年11月10日

新作之中，夺得首位的是以分章节形式发售的《奇异人生》，在推出一年后发行了实体版。《马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX》美版稍晚发售，以5.7万套首周销量登上美国榜第二位。而《生化危机 起源合集》则是收录了两部高清重制作品的合集。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	98,077	+3%	12,812,937
XOne	45,955	+6%	11,306,885
3DS	15,246	+2%	16,852,890
Wii U	12,987	-8%	5,243,753
X360	3,754	+8%	44,889,819
PSV	2,430	-17%	2,266,723
PS3	2,040	+12%	26,854,434

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

全球 GLOBAL TOP10

统计期间 1月17日～1月23日

1 生化危机 起源合集
Resident Evil Origins Collection
PS4 已发售1周
本周 127,126 套 累计 127,126 套
●Capcom ●动作冒险 ●2016年1月19日

2 COD 黑色行动Ⅲ
Call of Duty: Black Ops 3
PS4 已发售12周
本周 121,473 套 累计 11,155,641 套
●Activision ●主视角射击 ●2015年11月6日

3 奇异人生
PS4 已发售1周
Life is Strange
●Square Enix ●文字冒险 ●2016年1月19日
本周 117,932 套 累计 117,932 套

4 如龙 极
PS4 已发售1周
Yakuza Kiwami
●Sega ●动作冒险 ●2016年1月21日
本周 101,834 套 累计 101,834 套

5 马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX
3DS 已发售8周
Mario & Luigi: Paper Jam
●Nintendo ●角色扮演 ●2015年12月3日
本周 79,856 套 累计 525,767 套

6 星球大战 战场前线
PS4 已发售10周
Star Wars: Battlefront
●EA ●动作射击 ●2015年11月17日
本周 74,817 套 累计 6,861,594 套

7 COD 黑色行动Ⅲ
XOne 已发售12周
Call of Duty: Black Ops 3
●Activision ●主视角射击 ●2015年11月6日
本周 69,265 套 累计 6,271,264 套

8 如龙 极
PS3 已发售1周
Yakuza Kiwami
●Sega ●动作冒险 ●2016年1月21日
本周 65,377 套 累计 65,377 套

9 横行霸道Ⅴ
PS4 已发售8周
Grand Theft Auto V
●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日
本周 62,652 套 累计 9,945,341 套

10 正当防卫3
PS4 已发售8周
Just Cause 3
●Square Enix ●动作冒险 ●2015年12月1日
本周 60,709 套 累计 1,530,788 套

全球榜年末商战平息，主机销量普遍出现了下滑。新作方面，除了《奇异人生》和《生化危机 起源合集》，日版先行的《如龙 极》也有不错的首周销量，双版本合计卖出了 16.7 万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	258,576	-6%	36,597,941
XOne	81,055	-1%	19,680,360
3DS	73,598	-3%	58,056,721
Wii U	38,249	-18%	12,612,700
PSV	37,480	-17%	13,255,823
PS3	11,161	-3%	86,308,740
X360	6,830	+2%	85,384,084

首周销量对比 日本榜第1位

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4
PS4 ●2016年2月4日 ●黄金眼评分：25

64,446套 ↑60%

让全世界的火影迷们狂热的系列最新作，登陆 PS4 平台之后有着更具魄力的战斗演出和华丽的图像表现。本作加入了新的“领队切换”系统，能够根据战况主动切换操作的角色，使得战斗更具战略性。此外还有改变角色外观和性能的“装备破坏”等诸多新系统。剧情方面，则是收录了直到故事尾声的最高潮阶段。玩家能够在游戏中体验到原作结局的鸣人对佐助的最终决战。

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴变革
PS3 ●2014年9月11日 ●黄金眼评分：24

40,180套

本作在对战中采用了“小队类型”的新系统，使得同样的角色在不同的小队之中存在着战斗方式的变化。游戏中有超过 100 名的忍者登场，其中还有不少是初次在游戏中可操控的角色。名为“忍活剧”的游戏模式中，收录了首次公开的故事篇章，以短篇动画的形式描写了 TVA 和原作漫画中未能详述的剧情，比如“晓”的诞生和四代目火影的外传故事。

软件销量排行榜

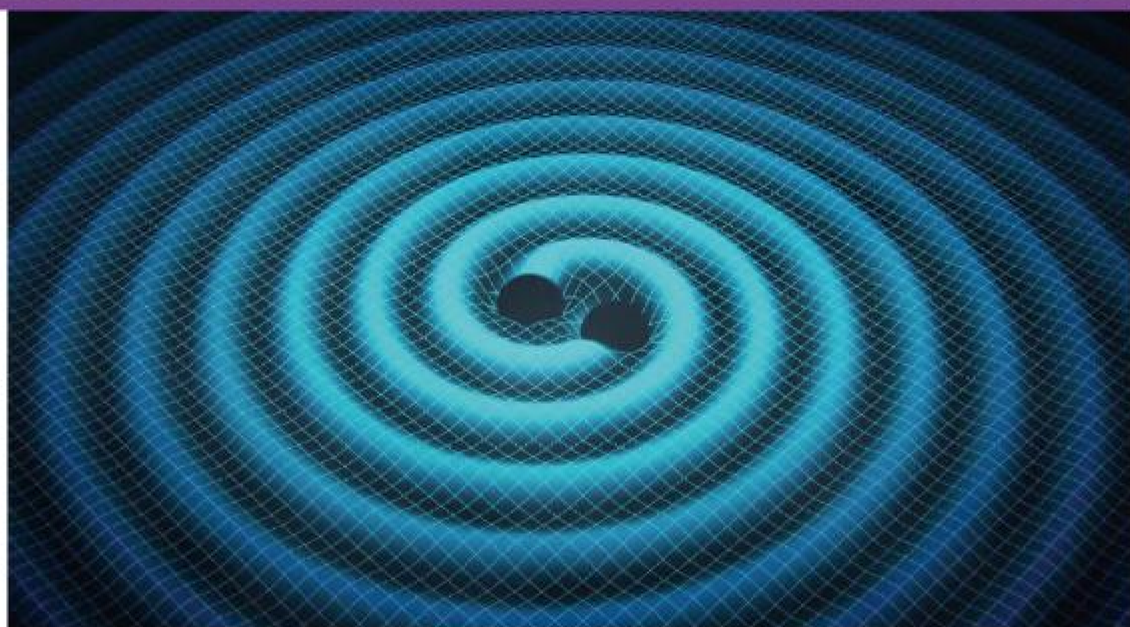
美国 统计期间 1月17日～1月23日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	499,011	+17%	69,807,905
XOne	412,592	+8%	63,008,415
X360	246,637	-7%	546,904,181
PS3	211,356	-4%	355,829,882
3DS	155,400	+49%	67,270,332
Wii	101,244	-4%	464,585,340
Wii U	83,688	-11%	32,770,121
PSV	52,616	-15%	13,527,878

全球 统计期间 1月17日～1月23日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	1,764,129	+15%	210,747,521
PS3	791,748	+1%	939,944,615
XOne	749,930	+4%	114,558,849
3DS	536,252	+2%	227,061,249
X360	533,516	-7%	964,796,130
Wii	282,197	-11%	918,646,227
Wii U	240,247	-17%	72,936,612
PSV	235,238	-23%	53,480,328





引力波

春节的喧闹尚未远去，一条重磅新闻就如春雷般震动了我们的生活。要说这条新闻，其实与游戏并无相关，然而我相信玩家中关注这条新闻的人应该也绝对不在少数，那就是——科学家们第一次探测到了引力波。

引力波，喜欢科幻题材作品的玩家们恐怕早已对这个词耳熟能详。简单来说，存在质量的物体会使它周围的时空发生扭曲，而当两个有质量的物体相对运动时，两个扭曲的时空在交汇中会产生一种波浪般向外传递的信号，宛如"时空的涟漪"，这就是引力波。

> 当你兴高采烈入手一张游戏时，你与游戏之间就会释放出微弱的引力波，而这份引力波传递到旁人眼中，就会自动转化为"爱"的信号。

早在 1916 年，爱因斯坦便根据广义相对论预言了引力波，但整整过了一个世纪，人类才第一次真正观测到了引力波的存在。这次观测到的引力波来源于 10 亿年前两个巨大黑洞合二为一的过程。这组黑洞经历了漫长的绕转、融合，最终并合形成更大的黑洞。而在这个过程中释放的引力波的一小部分，经过 10 亿年的漫长旅行，在穿过地球之际，有幸被科学家捕获。

引力波所包含的信息量远超我们的想象，科学家们可以从中获得黑洞、中子星等天体的数据，甚至能够帮助我们洞察整个宇宙的起源。毫不夸张地说，观测到引力波这件事绝对是人类探索宇宙历史上的重要一步。

好了，说完这些晦涩难懂的科普（老实说其实我也是现学现卖），可能有些读者会问"引力波确实厉害，但与我何干？"毕竟，NASA 那些天文学家们干的事与我们实际生活实在相差甚远。就算知道科学家可以捕捉到引力波，也不会对我们的生活构成半毛钱的改变。我们依旧需要早起上班或是上学，日复一日重复着如流水线般平淡的日子。但其实，在了解到引力波的原理之后，可以为我们的生活平添一些浪漫色彩。比如，当你兴高采烈入手一张游戏时，你与游戏之间就会释放出微弱的引力波，而这份引力波传递到旁人眼中，就会自动转化为"爱"的信号。

引力波是彼此相互吸引的证明，是"爱"的另一种展现形式。而且由于引力波有着几乎不衰减的特性，那么纵使是你与游戏之间这点微不足道的引力波，也将会在宇宙中近乎永恒地传播出去，或许这才是对"爱"的终极诠释吧。

在 2016 年，祝愿每一位读者都可以和你们喜爱的电视游戏、和长久以来陪伴在你们身边的 UCG 之间，创造出更多、更强烈的引力波。

［文：八重樱］

游戏会否因VR而改变？

VR 游戏概念是近两年游戏业界一大话题，除了我们所熟知的 PS VR 和 Oculus 之外，不少公司相继推出了各自的 VR 设备。其实就像科幻作品所想象的一样，电子游戏未来的进化方向肯定是进一步增加玩家的代入感，直至能完全"进入"游戏世界，VR 概念是往这个方向靠近的一步，但这是否意味着我们的游戏习惯会在未来几年发生变化？这还是要打个问号。

不说长远的未来，在 VR 概念的出现的大概 10 年前，有另一个概念与之颇为相似，那就是当时同样要给游戏业带来革命的体感概念，而当时主导这场革命的正是任天堂的 Wii。值得一提的是 Wii 这个名字正式确定下来之前，其代号也定名为"Revolution"，可见当时任天堂在体感领域的决心和信心。而且就结果来看，当年 Wii 确实获得了空前的成功，但是它的成功，很大程度上得益于其商业定位，藉由《Wii Fit》、《Wii Sport》等游戏在全球范围内大卖，得到了大批非核心玩家、乃至非玩家群体的支持。Wii 平台的核心向游戏特别是第三方那些卖得有多惨其实大家都心知肚明。隔壁微软和索尼推出的 Kinect 和 Move 手柄也有挣扎过一段时间，但是来到了本世代，Wii U 遭遇惨败，Kinect 对应的游戏寥寥可数，Move 和 PS4 EYE 摄像头更是差不多被打入冷宫。可见体感概念发展到现在，至今都没能跟传统的游戏很好地结合在一起，也未能为多数玩家所接受。

VR 概念所面临的问题，跟当年的体感概念很相似，甚至可能更严峻，究其原因，是它们对目前大多数传统玩家来说，并不是一件必须的设备。要知道当初 Xbox One 仅仅以贵 100 美元的价格强制捆绑新版 Kinect，结果就是间接导致其在发售之初落败于 PS4，索尼自然也不可能将 PS VR 强制与 PS4 捆绑销售。但是这样一来，PS VR 的地位很可能会跟 Kinect 或者 PS4 的 EYE 摄像头就差不多了。纯粹的奢侈品难以吸引多数的玩家，同时对第三方厂商来说，以后的游戏是否要对此进行兼容也是一个需要考虑的地方。但是在如今 3A 级大作开发成本越来越高，时间越来越长的环境下，要对 VR 进行兼容难免要增加开发的成本和时间，这也曾经是 Kinect 和 Eye 之类的体感设备受到冷落的原因之一。同时，VR 概念市场目前有不少厂商在争夺，并不像当年 Wii 那样一家独大。市场竞争既有可能促进发展，但也有可能导致皆输的局面。

回顾游戏主机的发展，一款硬件能否成功，很多时候总有那么一两款作品起到关键作用，比如 NDS 有"脑白金"、PSP 有《怪物猎人》、Wii 有《Wii Sport》等。至于 PS VR 或者 Oculus 将来能否成功，原因可能也就是能否出现一款决定性的大作这么简单——不过我想如果有，肯定也不会是《夏日课堂》之类的绅士游戏。

曾经的"体感"的确引发了一场不小的革命，但是没能改变我们游戏的习惯，如今 VR 正处于同样的地位，到底会引发真正的革命，还是只能昙花一现，或许只有时间才能说明一切。

［文：宇宙人］



> VR 概念所面临的问题，跟当年的体感概念很相似，甚至可能更严峻，究其原因，是它们对目前大多数传统玩家来说，并不是一件必须的设备。

从月球与时空门而来的新灾难，袭来！



2016年是“《超级机器人大战》系列”走过的第25年，而本次向大家介绍的《机战OG 月之住民》便是该系列25周年纪念活动的第一款作品。本作的标题中虽然没有出现“第3次”的字样，但实则为《第2次机战OG》的正统续作，并且将会推出中文版，着实令人感到惊喜。目前，本作已经公开了一些令人惊喜的情报，下面我们就来一起看看吧。

文 乙太　美编 心の永恒

多机种	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	BNEI	策略角色扮演
	スーパーロボット大戦OG ムーン・デュエラーズ		日版
	2016年内	本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS4/PS3：未定		

首次参战《OG》的主角们！

与“《OG》系列”以往的作品一样，本作中也新加入了从未参战过“《OG》系列”的其他版权作品中的原创角色和机体。本次将要为大家介绍的，便是来自《超级机器人大战J》中的主角团体，以及《超级机器人大战GC》、《超级机器人大战XO》中的主人公姐弟。



古兰提德（グランティード）

机设：大轮充

突然出现在紫云统夜面前的谜之人型机动兵器，以奥尔冈抽取装置（**オルゴン・エクストラクター**）作为动力源，搭载了名为“赛特龙控制系统（**サイトロン・コントロール・システム**）”的人机交互系统，但是运作原理并无人知晓。需要2人进行驾驶，由统夜进行操纵，卡缇娅或梅露娅担任辅助驾驶。擅长进行格斗战，不过也配备了强力的远距离攻击武器。







奥尔冈·爆裂



紫云统夜（トーヤ・シウン）

CV：岛崎信长
人设：糸井美帆

本作的主人公，是一名居住在日本的高中生。性格直率并且拥有正义感，但是有一些胆怯，因此并不是做所有事都十分积极的类型。出于意外成为了突然现身的未知机器人——古兰提德的驾驶员，并且被卷入了战争的漩涡之中。



卡缇娅·古丽涅尔（カティア・グリニャール）

CV：日笠阳子
人设：糸井美帆

与古兰提德一同出现在统夜面前的少女，说话十分有礼貌，属于性格认真严肃的人，有的时候也很固执。由于是赛特龙控制系统的适应者，因此以副驾驶员的身分辅助着统夜。



梅露娅·梅鲁娜·梅娅（メルア・メルナ・メイア）

人设：糸井美帆

与卡缇娅一同乘坐着古兰提德在统夜面前现身的少女，不太有自己的主张，不过性格十分温柔体贴。她与统夜、卡缇娅一样，是赛特龙控制系统的适应者，喜爱吃甜的食物。



索鲁赛巴FF（ソウルセイバ–FF）

机设:大河原邦男、太田太河、纳谷江司（Mがんぢ–）

由最上重工（モガミ重工）开发的巨大机器人，是准备量产的超级机器人的试作机。各部分的构造都进行了简化，虽然没有搭载变形机构，但是能够通过部件换装来使机体的特性得到改变。FF是FIGHTER・FIRST的简称，这代表了机体搭载了高机动近接格斗装备。需要2人进行驾驶，赤月秋水与赤月光珠便是该机体的测试驾驶员。



赤月秋水

CV：宫坂俊藏
人设：秋田れい

最上重工社长之子，性格爽朗的高中生，同时也具备很强的正义感。擅长与人相处，和任何人都能保持良好的关系。担任索鲁赛巴FF的主要驾驶员，与紫云统夜就读于同一所高中。

螺旋龙卷





索鲁赛巴GG（ソウルセイバ–GG）

机设:大河原邦男、太田太河、纳谷江司（Mがんぢ–）

由最上重工开发的巨大机器人，是索鲁赛巴FF替换部件后的形态。GG是GUNNER・GUARD的简称，代表着重装甲以及远距离战装备。比起FF装备运动性有所下降，但是耐久性提升了不少，擅长诸如射击战等远距离战斗。



三重加农炮



赤月光珠

CV：铃木丽子
人设：秋田れい

秋水的双胞胎姐姐，性格活泼但是深谋远虑，经常给鲁莽的弟弟提供可靠的建议，担任索鲁赛巴GG的主要驾驶员。





最高水准的战斗演出！

借助PS4与PS3的机能，《机战》系列”拥有了高清水准的战斗演出。本作的战斗演出保持了《第2次机战OG》的高水准，3D化的战场背景也被继承了下来。目前，官方已经公布了部分机体的精彩战斗场面，让我们来一睹为快。

G合身凯撒（Gコンパチブルカイザ-）

机设：纳谷江司（Mがんぢ-）、大张正己

吾妻叽太与斗士罗亚共同驾驶的超级机器人，在之前的作品中也有所登场。G合身凯撒的背后装备着由大型战斗机G雷门变形而成的飞行推进器，机动性有所提高，并且拥有了追加武器肩部加农炮。





双重螺旋飞拳

艾克斯凶鸟拳手·R型

（エクスバインボクサ-·タイプR）

机设：角木肇（カトキハジメ）

由毛氏重工开发的全新PT（独行骑兵，即Personal Trooper），是艾克斯拜因系列机体的3号机。装备有用于格斗战的武装部件AM拳套，机体的每个部件都配备了用于控制机体姿势的推进器，十分擅长高机动的格斗战。

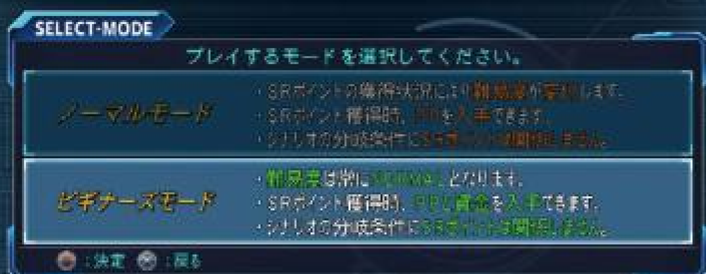








圣灵重拳



面向新手的初学者模式

在本作中，玩家可以在开始游戏前对游戏模式做出选择。除了普通模式（ノ－マルモ－ド）外，本作还提供了初学者模式（ビギナ－ズモ－ド）。在初学者模式中，玩家的难易度将固定为“NORMAL”，虽然也可以获得SR点数，不过游戏的难度并不会随着变高，取而代之的则是获得用于养成的PP点数与资金。值得一提的是，本作的分支路线将不会受到SR点数影响，因此初学者模式除了开场的3个关卡与普通模式不同外，其余将与普通模式没有区别。

在《绝对绝望少女》发售两年后，苦等"《枪弹辩驳》系列"新作的玩家终于等到了游戏最新作的情报。本作在SCE的TGS展前发布会上首次公开了标题之后，在2015年12月的发布会上才真正揭开了其神秘面纱，玩家们在2016年将要迎来的是全新的《枪弹辩驳》。

文 秋沙雨　美编 心の永恒



全新的舞台与学生



既然是新作，那么本作就必将会迎来新的班级成员，算上黑白熊，本作目前已经露脸的共有4人，其中最引人注意的，莫过于站在题头图中央的有着系列主角特征之一"呆毛"的少年。

这位疑似本作主角的少年与另外两个人类角色相比有着明显的时代错位感，他身上的装扮和气质在其造型公布之初一度让人误以为是机器人，由于"《枪弹辩驳》系列"有过这方面的前例，所以关于少年究竟是人还是其他的物种目前还不方便进行判断。



无论故事的舞台和学校里的学生怎么变化，惟有黑白熊这经典的半黑半白造型是不曾改变的，这次它将会以怎样一种形式融入到这全新的世界观中，就让我们拭目以待吧。





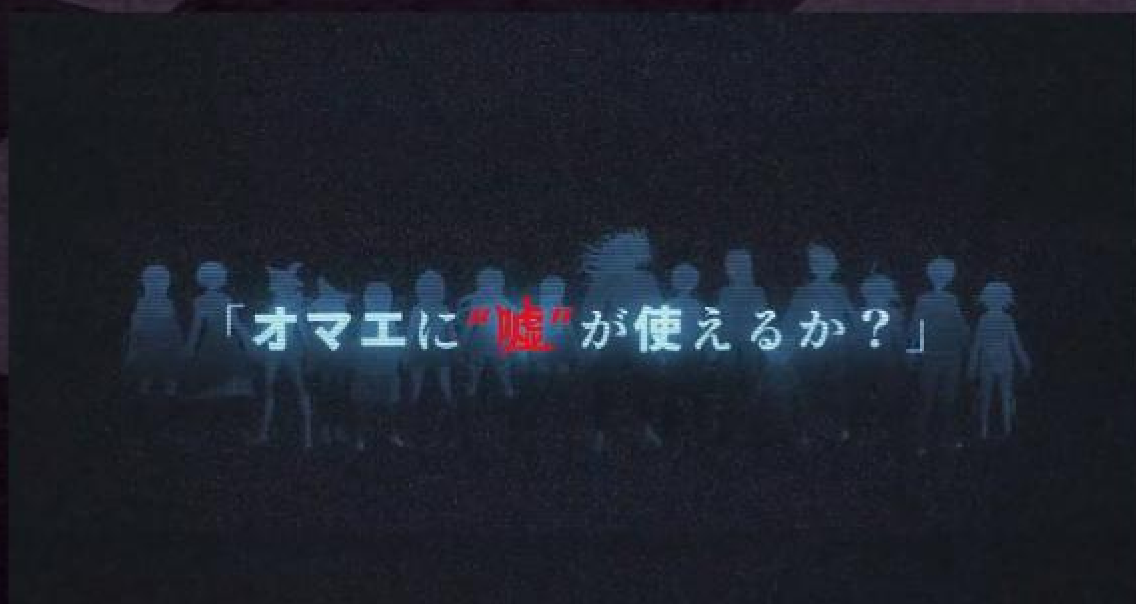


新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期	Spike Chunsoft	文字冒险
多机种	ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	日版
	2016年内 / 本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS4\PSV：未定	

有不少玩家也许都注意到了本作的标题与前几作的区别，本作是系列的第三部正统续作，而标题上的"New"和"V3"却也昭示着本作与前两作的区别。

本作的故事舞台与世界观背景都是全新的，这意味着前作玩家们所熟悉的"希望峰学园"等设定都不会在本作的世界观里登场。本作的舞台是另一所全新的学校"才囚学园"，在这所学校里将开始上演由黑白熊引导学生们进行的自相残杀故事。

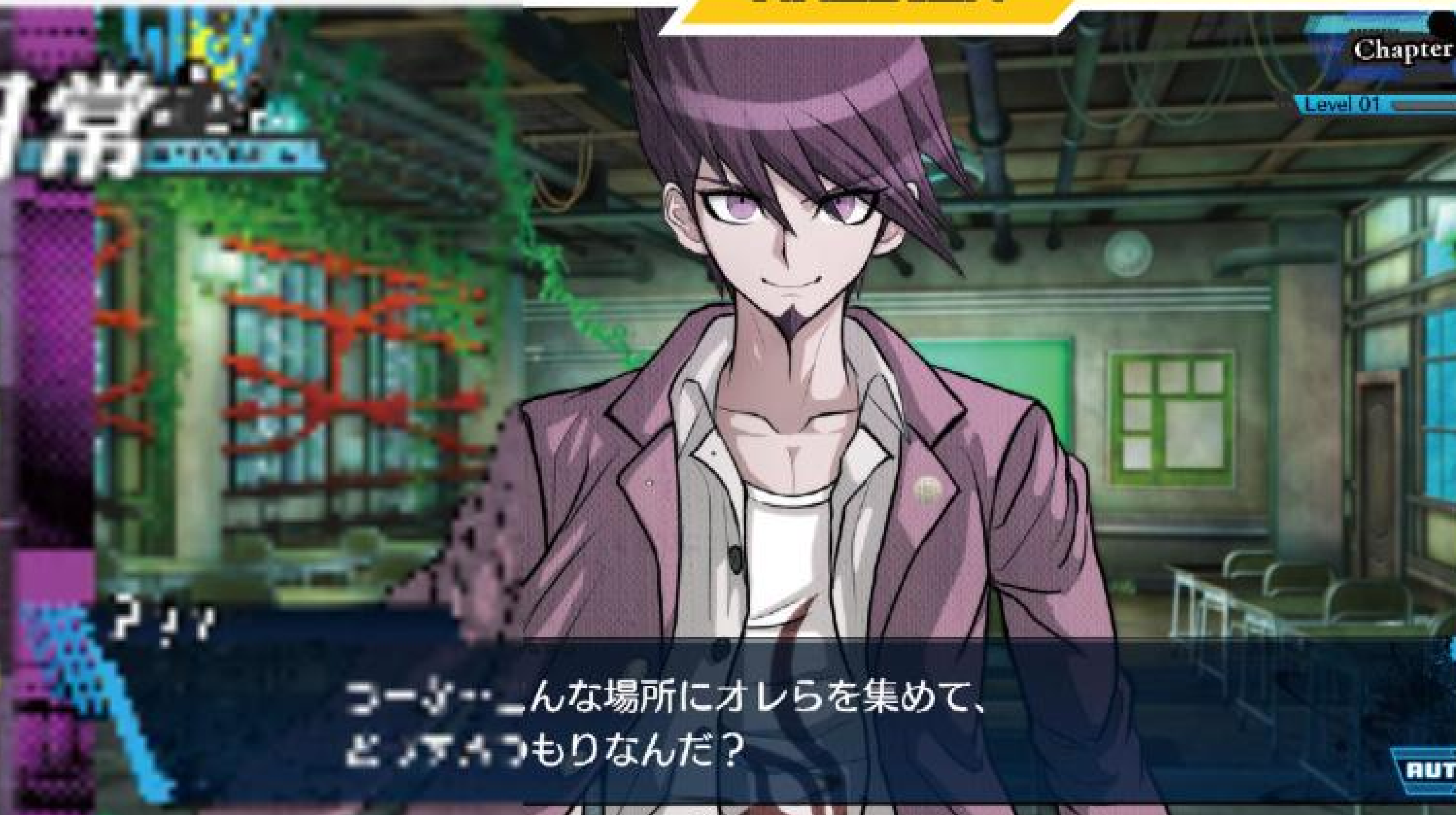
在12月公开的最新影像最后出现了一排角色剪影，剪影共有16人，这也许就暗示着本作登场的学生人数共有16人。



才囚学园的日常

[illegible]





[illegible]索各个区域以及与其他学生进行交流。

[illegible]作有着些差别，在前两作里角色进行对话时出现在屏幕里的角色[illegible]时都要换立绘。而在本作里屏幕能够同时容纳两人甚至三人，多[illegible]似于漫画的分格子。





在日常部分结束后就会触发主线剧情，随着事件的发生而进入到搜查部分。在该部分里玩家需要为即将到来的学级裁判收集证据做准备。

不断进化的学级裁判

在学级裁判部分里，玩家所要做的就是利用手里的证据来在学生们关于事件的讨论中找到与证据向左的发言，使用代表该证据的言弹（**コトダマ**）将其论破。

在已公开的部分游戏画面里可以初步看到本作学级裁判的讨论形式，讨论时的演出形式也变得更为华丽。

部分讨论里角色们的心声还会变成文字出现在屏幕里。





在本作里，制作组还在原有的基础上加入了新的要素“谎言议论”，玩家不仅仅能够找出其他角色言论之中的谎言将其论破，还能让自己说出谎言让关于案件的讨论朝着更加有利的情况发展。





除此之外还有让学级裁判的所有参加者分成两组来争论的“议论混战”和“惊慌议论”等新要素，关于这些新要素的更多情报还得等待官方更进一步的情报公开。

初音ミク HATSUNE MIKU Project DIVA X



PSV 版《初音未来 歌姬计划 X》上市在即，以“X”为名的本作，无疑会有巨大的革新与变化。随着发售日的一天天临近，SEGA 也是毫不吝惜地放出各种新情报来吸引玩家们的目光，那么在本期的前线狙击中，我们便为大家一一进行总结。无论是自由度更高的经典模式，新加入的元素和技能系统、或是演唱会编辑模式等等，相信都会让新老玩家们眼前一亮。

文 哪尼 美编 anubis

初音未来 歌姬计划X		SEGA	音乐
多机种	初音ミク -Project DIVA- X		中文版
	2016年3月24日（PSV）、2016年秋（PS4）	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为PSV：6990日元、PS4：未定		



Live任务模式的新系统

作为本作中新加入，也是主打的“Live 任务模式”，不仅为玩家带来了有别于传统自由模式的全新玩法，同时也引入了两大关键性的新系统——元素（エレメント）与技能（スキル）。



元素，亦可以简单地理解为“属性”，在游戏中分为“中立”、“可爱”、“帅气”、“美丽”与“混沌”五个大类，不同的歌曲、服装、饰品等，都具备某一种对应的属性。针对不同的歌曲，设定与其属性相对应的造型或饰品，便可以提升演出热度的初始值，从而让任务目标更容易达成。



《恋爱裁判》是一首“可爱”属性的歌曲，当设定为“中立”属性的服装时，则演出热度的加成为 0%，而一旦换上“可爱”属性的服装后，演出热度便有了 20% 的初始加成。因此想要在“Live 任务模式”中取得更好的成绩，选择对应的属性非常重要。



除了服装外，玩家还可以额外装备四种饰品，和服装一样，装备越多对应属性的饰品，那么演出的热度加成也就越高。

决定好装扮后便可以开始挑战 Live 任务，让演出热度达标后便可过关。



当然玩家大可不必拘泥于元素种类，也可以尽情地根据自己的喜好进行搭配，打造出符合个人审美的造型。说不定创意的组合，反而也能带来意想不到的效果。





技能

在“Live 任务模式中”，不同的服装造型或饰品都会附带能够对节奏游戏产生影响的“技能”。比如在你判定失误时提供支援的“回复系”技能、能够取得更多演出热度的“加成系”技能、亦或是能够提升某个服装取得几率的技能等等，种类非常丰富。技能系统的引入，也为服装搭配带来了更多策略性的乐趣。



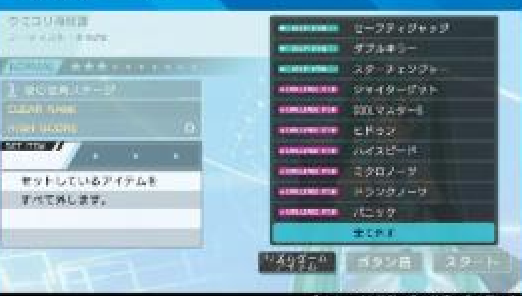
▲除了可以更换默认服装外，由于本作加入了变身演出，因此玩家也可以自由设定变身后的服装。如果没有设定，则会默认关闭变身演出。

最熟悉的经典模式——自由演出

虽然本作引入了Live 任务模式、演出热度值、元素和技能系统等全新玩法，不过和此前《歌姬计划》系列”的其他作品一样，本作依然搭载了玩家们所熟悉的“自由演出模式（Free Play)”，并且基本延续了以往的规则，玩家只要通过完成演出逐步解锁新的曲目即可，不会受到元素、技能等新系统的影响，以最为放松和自由的心情，去享受自己所喜爱的歌曲吧。



▲自由演奏模式中不存在“元素”和“热度值”的概念，基本规则和系列过去的作品保持一致。



▲玩家依然可以自由更新自己喜爱的服装和饰品等，但附带的“技能”并不生效，另外则可以使用辅助道具（Help Item）和挑战道具（Challenge Item）。





▲不同于以往的作品，本作的自由演出模式中可以自定义舞台背景，让玩家在不同的氛围中感受歌曲的魅力。当然装饰面板和能量槽样式等，也依然可以自由设定。

编辑模式再进化——Live编辑

除了节奏游戏部分外，高度自由的编辑模式则是“《歌姬计划》系列”的另一大特色，玩家可以为喜爱的歌曲和角色设计舞蹈动作、搭配场景和服装、甚至亲自谱写节奏游戏的谱面，让自己的想法和创意真正变为可以游玩的内容。

由于本作的主打元素是Live 演出，因此游戏也追加了全新的编辑模式——Live 编辑。在这个模式中玩家就如同一场大型演唱会的导演，通过舞台设计、运镜方式、特效演出、灯光效果等各个方面，打造出一场属于自己的Live 演出。

和普通编辑模式不同的是，Live 编辑中玩家只能使用游戏本身收录的歌曲，作为和节奏游戏部分的区分，这里的歌曲将会是完整版的，给予玩家更多的空间去表现游戏模式中所无法达成的效果。





▲同一首歌曲，玩家可以选择和节奏游戏中不同的摄像机位置进行拍摄，从而带来不一样的新鲜感。当然如果觉得麻烦的话也可以选择预先设置好的机位，不必担心需要复杂的操作。





▲玩家可以在任意时段加入One Shot演出，并设定特别的舞台效果，比如被风吹散的花瓣或是飞舞的羽毛等等，甚至包括变身演出！



▲▶每首歌曲都会以小节数划分时间线，玩家便可以在每个小节上分别设定舞台效果、One Shot演出、灯光位置、镜头位置四个部分，打造出你所希望表现出的演出效果。

前往PS商店免费下载

Live 编辑模式的内容并不会包含在游戏本体当中，而是会以免费追加内容的形式在PSN 商店中向所有购入游戏的玩家免费提供，想要第一时间体验到这个新模式的话，可别忘了去下载哦。另外PSV 版还允许玩家使用触摸屏进行操作，非常直观。

更具乐趣的交流互动——HOME

系列作品中的"DIVA 房间(DIVA Room)"在本作中变更为"HOME",除了可以与初音等角色们进行交流和互动之外，在游戏性上也进行了较大的改善和提升，已然从原本略显鸡肋的附属内容摇身变为推动游戏发展的关键模式。



任务模式的起点

HOME 将会是触发"Live 任务模式"的起点，玩家首先要与角色们一起周游五种元素所对应的区域，以音乐游戏的形式挑战不同的任务，每个任务都设置有一定的过关条件，必须按照要求完成演出才能让区域中的宝石不断积蓄能量，最终使其散发出耀眼的光芒，此时可供前往的区域也会逐步解锁。





事件任务与特别演出

LIVE 任务模式中，当满足一定的条件后便会触发事件任务，此时会在"HOME"中触发与角色们的对话。玩家可以根据对话来推断任务内容并进行挑战！在事件任务中玩家将会进行"特别演出"——任意选择自己喜欢的 3 首歌曲来举办 LIVE，这些歌曲采用特别 LIVE 专用的"特别编辑版"，比起普通版更具大舞台的临场感。除此之外，登场角色、服装、歌曲顺序等均可以由玩家自行设定。



多元化的角色交流

放置一段时间后，HOME 界面中的角色便会做出各种有趣的动作来吸引玩家的注意力，此时触摸或者敲击屏幕便可以与其互动，欣赏她们做出的各种有趣反应。另外根据角色所装备的服装、饰品属性的不同，角色的神情动作、说话语气等也会有所差异，大家可以多多进行尝试。



提升好感度

和系列作品一样，玩家可以通过给角色们赠送礼物来提升与她们之间的亲密度，不同角色都有各自对于礼物的偏好，可以通过她们收到礼物时的反应做出判断。而除了一般的礼物外，当满足一定的条件时还会触发"礼物时间"，此时请留意台词和当前的情景，根据细节处的提示选择合适的礼物送出，如果正合角色心意的话，那么亲密度将会大幅提升。

装扮特色房间





HOME 可以更换不同主题的场景和装潢，玩家送出的礼物也会作为装饰摆放在房间中，因此也可以通过送礼的方式来进一步打造具有个人特色的房间风格。

新公开收录曲目

独りんぼエンヴィー 创作者：koyori

[illegible]



罪の名前 创作者：ryo

[illegible]



愛Dee 创作者：Mitchie M

在这世界第一欢畅的舞台上，听初音高歌，听巡音饶舌，感受她们二人最完美的配合吧！



目前公布的22首收录曲目

·独りんぼエンヴィー	·ウミユリ海底譚
·卑怯戦隊うろたんだー	·すろぉもぉしょん
·罪の名前	·Amazing Dolce
·ハジメテノオト	·愛の詩
·紅一葉	·ツギハギスタッカート
·愛Dee	·ロストワンの号哭
·Calc.	·脳内革命ガール
·バビロン	·Mrs.Pumpkinの滑稽な夢
·クノイチでも恋がしたい	·恋愛裁判
·聖槍爆裂ボーイ	·ラズベリー＊モンスター
·ストリーミングハート	·Strangers

卑怯戦隊うろたんだー 创作者：シンP

[illegible]取得胜利，哪怕不择手段！贯彻卑怯正义的英雄，终于……终[illegible]《歌姬计划》中闪亮登场！扑面而来的特摄风格，实在令人兴[illegible]



ハジメテノオト 创作者：malo

这歌声便是一切的起点，这首在声音合成软件《初音未来》于2007年发售后便创作的名曲，终于在游戏中登场。



紅一葉 创作者：黒うさP

在追忆中，所爱之人的面庞超越了时间的限制而浮现，这难道是红叶所显示出的幻觉么？和风之美在此曲中交相辉映，来自黒うさP又一名曲被收录。



串烧曲目首次收录!

本作将会首次收录由多首名曲组合而成的串烧曲目，并且不仅仅只是进行简单的衔接，所有的串烧曲目都会由作曲家重新混音和编曲，非常值得期待。玩家只要在任务模式中解锁所有曲目后，便会出现相应的串烧曲。

初始串烧曲 ～プライマリーカラーズ～～

混编：OSTER project

包含《恋スルVOC＠LOID》、《Dreaming Leaf－ユメミルコトノハ－》、《フキゲンワルツ》、《ミラクルペイント》4首曲目，也是游戏中第一首与玩家见面的串烧曲。





可爱属性串烧曲 ～アイドル サウンズ～

混编：Mitchie M

包含《イ－ジ－デンス》、《FREELY TOMORROW》、《ビバハピ》、《アゲアゲアゲイン》和《ニアイドルを咲かせ》5首可爱属性曲目的串烧，请尽情欣赏甜美的偶像系演出！



专属服装
设计者：たま





帅气属性串烧曲 ～サイバーロックジャム～

混编：Mitchie M

包含《アンハッピ－リフレイン》、《マイリスダメ－！》、《天乐》、《Palette》和《このふざけた素晴らしき世界は、僕の為にある》5首曲目的串烧，将会由Vocaloid家族6名成员组成的乐队共同演奏，感受他们迸发出的摇滚之魂吧！



专属服装
设计者：Nidy-2D-



混沌属性串烧曲 ～ギガリミックス～

混编：ギガP

包含《ぴんこすていっくLuv》、《ギガンティックO.T.N》、《おこちゃま战争》、《い－あるふぁんくらぶ》4首混沌属性曲目的串烧，为玩家地带来不负“混沌”之名的刺激体验！



专属服装
设计者：Rella



DRAGON QUEST BUILDERS

ドラゴンクエストビルダーズ
アレフガルドを復活せよ

《勇者斗恶龙 建造者》可以说是“《DQ》系列”一次成功的大胆尝试，本作在传统日式RPG的框架下，融入了创造类游戏的特色玩法。虽然系统并不复杂，但是可玩的内容却十分丰富。由于“《DQ》系列”一贯使用大量假名的关系，导致国内玩家在缺乏指引的情况下，很难获得流畅的流程推进体验。因此，本次的攻略透解，就将为大家带来超详解的主线流程指引，希望能够对大家有所帮助。

文 乙太　美编 心の永恒

勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	Square Enix	角色扮演
多机种 ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを复活せよ		日版
2016年1月28日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价为PS4：7800日元、PS3：6800日元、PSV：5980日元		

系统详解

操作列表

PS4	PS3	PSV	作用
左摇杆	左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	调整视角
方向键↑/↓	方向键↑/↓	方向键↑/↓	切换已装备武器
方向键←/→	方向键←/→	方向键←/→	切换持有物
○键	○键	○键	确定/打开菜单
×键	×键	×键	跳跃
□键	□键	□键	使用武器/(长按)回旋斩
△键	△键	△键	放置物品/使用道具
L1键	L1键	L键	方向朝上（放置物品时）
R1键	R1键	R键	方向朝下（放置物品时）
R3键	R3键	触摸屏	视角复位
OPTIONS键	OPTIONS键	START键	俯瞰视角
触控板	SELECT键	SELECT键	查看设计图详情

画面详解



①生命值　②满腹度　③城镇等级
④当前使用武器　⑤物品栏　⑥指南针



菜单说明

在未有任何互动选项时按○键即可进入主菜单界面，主菜单下共分有6个选项，下面便分别进行说明。

持有物（もちもの）：可以对身上的持有物进行整理、调整位置以及丢弃。值得注意的是，如果玩家在游戏中建造并放置了大仓库后，就可以直接在该菜单界面下将持有物放入仓库或从仓库中取出。大仓库共有三栏，可以用L1键/L键或R1键/R键来切换栏位，前两栏用于存放道具，第三栏则用于存放装备。

装备（そうび）：可以查看身上携带的装备，并对携带的装备进行配备、拆卸、整理或是交换栏位。

状态（つよさ）：用于查看主角现在的各项状态，第一竖排是主角的状态栏，从上至下分别是主角的姓名、性别、最大生命值、攻击力、防御力以及技能，本作中的技能只有回旋斩一个，因此技能栏只会有两种状态；第二竖排是主角目前配备的装备；第三竖排是玩家目前的游玩情报，显示的目前已经经过的游戏内天数，按△键则可以查看挑战相关的信息。

制作配方（レシピ）：显示目前已获得的物品制作配方，以及制作它们所需利用的作业台，对单一配方按○键则可以查看物品的详细说明以及所需素材。

建筑（たてもの）：与建筑相关的菜单，该菜单下可以分别查看已经获得的特殊房屋的配方以及设计图的详细信息。

系统：系统相关的菜单，第一项为游戏教程说明；第二项是系统设定；第三项可以让主角直接返回据点，不过这样会损失一部分道具；第四项为回到游戏标题画面。



游戏模式

本作中一共有两种游戏模式，第一种为以章节模式进行的故事模式，第二种则是允许玩家自由冒险和建造的建造模式，下面会分别进行说明。

故事模式：本作的故事模式共分为四章，每一个章节之间的故事虽然联系紧密，但是都会有一个独立的存档，并且章节之间除了获得的道具制作配方和房屋配方外，其余要素均不会互相继承。每个章节的流程推进方式较为类似，不过可玩的要素均截然不同，并且收录了大量的支线以及隐藏要素。此外，每个章节都拥有5个专属挑战，这些挑战与主线无关，但是均与奖杯有所联系，并且当玩家完成之后，就能获得特殊的制作配方作为奖励。

自由建造模式：自由模式会在玩家完成了故事模式的第一章后得到开启，顾名思义，自由建造模式允许玩家在这里进行自由的探索以及建造。该模式的地图会随着故事模式的流程推进而逐步解锁，并且能够继承故事模式中解锁的制作配方以及房屋配方都可以被继承至自由模式中。玩家可以在最初醒来的地方通过网络上传自己的建筑，或者下载他人的建筑进行观赏。此外，自由模式中还拥有一个名为“战斗岛”的特殊岛屿，玩家能够通过使用入场券进行各种战斗挑战，从而获得特殊的设计图。

探索相关

满腹度与昼夜交替



本作有着自己的时间流逝设定，玩家在游戏中能够通过角色满腹度的减少以及日夜的交替来感受到时间的流逝。游戏中角色的满腹度为五格，并且会随着时间流逝而逐渐降低，降至最低后角色就会陷入逐渐扣血状态。使用食物能够回复满腹度，不过不同食物的回复效果不同。一般而言越是高级的食物，其回复的满腹度也就越多。游戏中有夜晚的设定，与白天不同的是，夜晚会有幽灵型敌人不停地骚扰玩家，虽然强度都不高，但可谓无孔不入，甚至还能使用瞬间移动。幽灵会随着故事模式中每个章节的流程推进逐渐变强，后期出现的第二种紫色幽灵甚至会使用魔法进行攻击。如果要避免幽灵的骚扰的话，可以选择直接卧床休息来度过黑夜。不过如果要进行限时挑战的话，就只能在夜晚老老实实面对它们了。不过在夜晚，有部分敌人会处于睡眠状态，这也给了玩家一个偷袭它们的好机会。

装备品

本作的装备品分为武器、防具以及饰品三类，其中武器可以同时装备五把，除了常用的剑、棍、斧类武器外，采集用的大槌、铲子也属于武器类的装备品，不同的武器除了攻击力、攻击范围、攻速有所不同外，其对于物件的破坏能力也会有所不同。通常而言，剑类武器的破坏硬质物件的能力不如大槌。武器具备耐久度，耐久度耗光后该把武器便会损坏。防具分为铠甲和盾两种，分别能够装备一件，防具基本都要靠制造来获得，能够提升角色的防御力或附加一些特殊加成，防具也具备耐久度，耐久度耗光后即损坏。饰品类装备较为特殊，饰品没有耐久度，一般而言具备特殊的加成效果，而能力加成较少，部分饰品能够通过制作获得，而一些强力饰品只能在指定的地点获得，角色能够同时装备两件饰品。

战斗系统

本作的战斗系统十分简单，按□键进行攻击，并没有任何防御或回避性动作，只能依靠走位或地形来躲避敌人的攻击。当主线流程推进到一定程度后，主角会学会游戏中惟一的技能——回旋斩，使用方法为长按□键后松开，回旋斩的威力会比普通攻击的威力高很多，不过蓄力时间较长，任何能够对敌人造成伤害的武器都可以使用回旋斩。作为一款以建造和创造为主的游戏，本作提供了多种可以在战斗中发挥奇效的道具或建造物，诸如炸弹、大炮、喷火石像等，多加利用能使战斗轻松不少。



TIPS 如果想要对高处的物体进行破坏，可以按住L1键/L键的情况下，跳起进行攻击，这样最多能攻击到4格高度的物体。

建造相关

制作配方

在进行建造之前，首先要进行各种道具的制作。本作中的道具都需要在获得了制作配方后，才能在指定的工作台上进行制作。道具的制作配方会随着故事模式的流程推进、素材的获得而逐渐解锁。当然，部分特殊道具的制作配方依然需要在满足特定条件后才能解锁，比如完成挑战等等。

房屋与房屋配方

本作中房屋的概念便是至少两层的外墙、至少一个光源以及至少一扇门，任何满足该条件的建筑都算得上是最基础的房屋。而在最基础的房屋之中添加特定的物件，使其达到了指定条件，该房屋便会转变为带有功能的特殊房屋。特殊房屋不仅会为城镇等级的提升贡献经验值，还会具备各种各样的额外效果，比如增强居民的武器、提升居民的HP、使居民换衣服等等。每当玩家建造出一个特殊房屋，该特殊房屋的配方便会被记录下来，以便之后进行查询。特殊房屋的配方在任何模式下都是共通的，因此不必担心忘记已经完成过的特殊房屋的建造条件。



设计图

在游戏中，设计图便是已经被设计出来的建筑的建造指南，在获得设计图后，将其放置在地面上，并按下触控板/SELECT键，即可查看需要建造的建筑的完成后造型，以及所需要用到的物件。之后玩家只需要根据设计图，把物件放置到特定的位置上，即可完成设计图。故事模式的主线中，玩家能够获得多种不同的设计图。不仅如此，游戏中还存在着不少隐藏的特殊设计图等待着玩家去发掘，不过遗憾的是，故事模式的设计图既不能在章节间继承，也无法继承到自由建造模式之中。

城镇等级

在据点中建造房屋，或是在已经建好的房屋中放置家具，都能够获得相应的经验值。经验值积攒到一定程度后，城镇的等级便会提升。在故事模式中，城镇的等级与流程的推进息息相关，并且会关系到挑战的达成。快速提升城镇等级的方法有很多种，最简单的就是多收集经验值高的家具，并尽可能多地摆放在据点范围内的房间中。每当据点中的房屋被破坏后，该房屋总计的经验值便会从经验条上被扣除。不过值得一提的是，城镇等级一旦提升便不会随着经验值扣除而下降。因此，在建造房屋较多的情况下，玩家可以先破坏掉这些房屋，使城镇经验值降至该等级的最低点，再迅速把这些房屋重新修缮好，这样就能重复利用这些房屋的经验值，从而高效率地提升城镇等级。



故事模式主线流程攻略

第1章 梅尔基德（メルキド）篇

本章节挑战内容

1. 20日内过关
2. 城镇等级升至5级
3. 打倒3条龙
4. 建造出梅尔基德花园（メルキドガ－デン）
5. 完成大木槌之墓（おおきづちの墓）

逃出洞穴

1. 开场动画过后主角会从梅尔基德大陆的一个洞穴中醒来，此时根据精灵在对话中的指示熟悉基本操作，之后捡起精灵赐予的白色花瓣（白い花びら），并利用一旁的工作台制作伤药（きずぐすり），伤药是最基础的HP回复道具。

2. 捡起地上的树枝（ふとい枝），按照提示在工作台上制作木棒（ひのきのぼう）。在菜单中将其装备后，就能较为轻松地破坏场景中的物体了。此时按照要求破坏土地获得10个土块。由于此时还没有开启时间流逝系统，因此玩家可以在此时尽可能多收集一些土块备用。

3. 在指定地区放下土块作为垫脚区域，就能跳至高处，沿楼梯离开洞穴，注意洞穴中的楼梯是可以破坏的，想要回收它们的玩家不要错过了。

4. 走出洞穴后，主角会获得希望之旗（希望のはた），前往梅尔基德废墟处插上旗帜就能激活该据点，此后还能利用旗帜进行存档。

皮琳的请求

1. 据点被激活后，主角便能从游戏中遇到的第一个村民NPC皮琳（ピリン）那里接取任务并推进流程了。介于此时还没有开启时间流逝系统以及满腹度系统，因此可以趁现在优先在周围收集一些资源，比如结实的草（じょうぶな草）、树枝以及各种食物。

2. 从皮琳处接取第一个任务，需要玩家修复据点中一个由白色砖块以及土块围成的残破房间，由于房间一般需要由上下两层的土块围成，因此此处用土块将残破房间的破损处补好即可，任务完成后获得报酬3个白色花瓣。

3. 之后一个任务需要制作火把（たいまつ），十分简单，因为所需的材料树枝以及蓝色油（あおい油）很容易收集，蓝色油可以通过打倒周边的史莱姆获得。获得材料后，利用据点中的石之



TIPS | 按住L1键/L键+R1键/R键+△键，即可以在所处平面进行平移以及放置物件，这有利于高效率地进行建造。

作业台即可制作出火把，任务完成后获得报酬1根树枝。

4. 第三个任务需要玩家在之前的房间中设置火把，让其成为符合标准的屋子。屋子的要求是拥有上下两层土块围成的墙面、一扇门以及至少一个光源，我们此时只需要为之前修补好的房间设置上火把即可，任务完成后获得1个生命树果实（いのちのきのみ）。

5. 下一个任务需要制作出睡觉的地方，此时会学会草床（わらベッド）的制作配方，制作草床所需的素材结实草在据点周围很容易获得，之后再工作台出作成即可，作出两张床后把它们放到房间内即可完成任务，报酬为2根树枝，此后时间流逝系统会开启，随着玩家的行动会出现日夜交替。

6. 此后的两个任务很简单，先去附近的树林为皮琳收集5个桃子果实（モモガキの実），果实为红色很好发现，需要攻击后才会掉落，由于可以用来回复满腹度，因此尽量多收集一些。树林旁也河边会有一些蘑菇（キノコ），也可以顺路收集一些备用。收集完毕后交给皮琳，报酬则是3个桃子果实，满腹度系统也会随之开启。之后需要制作一个收纳箱，所需素材为3根树枝，很容易就能作成，完成后与皮琳对话即可。把收纳箱放置在房间中，即可用来存放材料，村民也会在特殊房间中的收纳箱里放置一些特殊道具，任务报酬为2根树枝。

7. 下一个任务皮琳会给玩家一张"皮琳的设计图（ピリンの设计图）"以及草门（わらのとびら）的制作配方，将设计图铺在据点内，然后根据设计图的需求放置材料与家具完成建造即可完成任务。站在设计图上按下触控板/SELECT键即可查看建筑的模板。先用土和草门搭建出房间，之后在房间内的指定位置放置火堆和收纳箱。最后我们需要一个石之作业台，直接破坏掉据点中的作业台，并将其放置在房间里即可，之后便完成了该设计图，该房间也成为了特殊房间"石之工房"，该任务的报酬为1个破旧的布（ボロきれ）。

8. 完成工房的设计后，皮琳会请求主角外出寻找被困的村民同伴。此时可以先在工房制作点装备与回复药备用，之后朝据点的东南侧的石山进发，从沿着山东侧的道路一直前进即可发现被土块困住的罗隆德，破坏土块将他救出，之后把他带回据点，此后他便成为据点的居民之一了，同时获得1个生命树果实。

第一次龙王军袭击



1. 救出罗隆德后，我们就可以开始下一步的城镇重建计划了。首先与罗隆德对话接下任务，需要玩家收集奇美拉的羽毛（キメラのはね）来制作奇美拉的翅膀（キメラのつばさ）。首先要去寻找奇美拉，跟随任务指引朝据点西南走，就能在一座石山上发现它们。注意它们会使用火焰魔法进行攻击，需要及时闪避。击败它们有一定几率掉落羽毛，只需要获得3个羽毛即可回城，但是由于奇美拉的翅膀属于常用道具，因此建议此时可以多收集一下备用。石山南侧会有洞穴，深处能够找到一个宝箱，可以收集完毕后回据点制作奇美拉的翅膀，之后就能借助该道具从远处快速回到据点了，不过必须在室外场景使用才有效，向罗隆德汇报任务后获得报酬4根树枝。

2. 与皮琳对话接下制作料理厨房的任务，首先在工作台利用简单的素材制作料理用篝火（料理用たき火），之后再据点中再建造一个屋子，在其中依次放置料理用篝火以及收纳箱，就完成了一个简易的篝火厨房了，与皮琳对话获得报酬2个桃子果实。

3. 从罗隆德处接到任务，之后利用料理篝火制作3串烤蘑菇（焼きキノコ），如果蘑菇不够可以去河边采集。烤蘑菇一次可以回复20%的满腹度，并且材料很容易获得，建议多作储备。完成任务后获得1串烤蘑菇作为报酬。之后需要把据点的等级提升至2级，可以再用皮琳的设计图建造一个工房来获得额外的经验值，在屋子内放置火把、火堆等家具来获得经验值也是不错的选择，提升至2级后与罗隆德对话，获得1个生命树果实作为报酬。

4. 此时与罗隆德对话可以进入第一场与龙王军的战斗，在此之前可以多准备一些伤药。武器方面使用目前最好的木棒（こんぼう）即可，敌人是一群骷髅兵，在同伴NPC的配合下能够轻松解决掉它们，胜利后获得青之石板，新的村民罗西（ロッシ）加入。之后会习得青色旅行之门（旅のとびら·青）的制作配方，素材除了青之石板外均为最基本的材料，制作完成后获得1个破旧的布作为报酬。

第二次龙王军袭击



1. 将青色旅行之门设置在据点中后，就能通过旅行之门前往之前无法到达的区域，与此同时能够从罗隆德处接到制作木槌的任务。通过旅行之门后，门旁边的宝箱中能够获得青色路标球（みちびきの玉·青），可以通过放置该球来在地图上标记地点。

2. 来到青色旅行门后的区域，这里会出现新的敌人大木槌，要注意它们的蓄力砸地攻击。向西前进能够发现一个门前带看板的建筑内有一只友好的大木槌，与其对话后得知大木槌长老知道木槌的制作配方。继续向西走能够发现一座很高的建造物，大木槌长老便居住在此。沿路爬到建造物中与长老对话，得知长老家的天花板被破坏了需要修补。修补天花板需要干草块（わら床），而制作需要结实的草和绳子（ひも），绳子需要用藤蔓叶（ツタ）制作，藤叶可以直接从长老家建筑物外围获得，破坏掉建筑上的绿色藤叶并收集起来即可。收集齐素材后，可以直接利用长老家顶层的工作台制作干草块，之后用干草块修补一旁顶部的空缺处即可，之后再与长老对话即可获得木槌的制作配方。回到据点后制作木槌并与罗隆德对话即可完成任务，之后获得报酬2个奇美拉的翅膀。

3. 有木槌后，就能更有效率地采集素材了，同时也能破坏石块与带有矿石的土块了。此时可以先前往青之旅行门后的区域搜刮一番，旅行门东侧海岸的土块中夹杂着不少矿石，主要需要收集的是石炭与铜，同时也可以收集一点石材与原木备用。与罗隆德对话后接到制作大仓库的任务，大仓库对于玩家用处很大，因此务必优先完成。大仓库需要的素材为木材、毛皮以及罐子，其中木材需要砍伐到原木后再工作台制作，而毛皮可以从敌人大木槌处获取，罐子则可以直接在工作台制作。完成大仓库后将其放置在据点中，之后玩家身上装不下的东西就能自动收纳至其中，与此同时，无论玩家在何处，都可以通过菜单中的持有物（もちもの）选项来在大仓库中存取道具。

4. 与罗西对话得知新同伴的情报，接着前往青色旅行门后面的区域，跟随着任务指引一路前进即可找到该名NPC，他的名字叫凯帕，救出他后用奇美拉的翅膀即可把他一起带回据点，完成任务后获得报酬1个生命树果实。

5. 之后与罗隆德对话即可触发与龙王军的第二场战斗，在此之前可以先制造出炉与金床，然后打造出铜剑、



木铠甲以及木盾并且装备上，以提升自己的实力。此战需要面对的敌人为骷髅兵、奇美拉以及铠甲兵，升级过装备后很好对付，任务完成后，报酬为1个生命树果实。

TIPS 生命树果实是一种特殊的回复道具，它不仅能够为主角回复满生命值，还能够提升5点最大生命值，该道具除了主线流程中能获得以外，还会有不少隐藏在宝箱以及支线任务之中。

石之城墙



1. 与龙王军的第二次战斗结束后，多位村民处会同时出现委托，此时可以依次完成。首先接取皮琳的任务，她需要主角制作一间属于她的专用屋子，其实只需要在之前为她打造的寝室中放置一块女性专用看板以及一个罐子（ツボ）即可，而注意看板需要放在屋内的墙壁上而非屋外。制作看板需要的材料中有染料，可以利用料理篝火制作。该任务完成后获得报酬2个奇美拉的翅膀。

2. 之后皮琳会让主角打造一间更衣室，房间内必须要有的家具为1个石制衣柜以及2张石椅子，对于玩家而言，打造这两种家具的素材以及可以轻松制作，注意铜需要利用炉与金床才能变成铜块。家具制作完毕后，把它们放进同一间屋子即可完成任务，报酬为3个煎鸡蛋。拥有更衣室后，村民会换上更加漂亮的衣服。

3. 从凯帕处接取新的任务，他会让玩家打倒一只会使用回旋攻击的怪物。前往青色旅行门后的区域，跟随着任务指引一路前进，会在一块草地上遭遇目标敌人铁蝎，注意必须用铜剑来对付它们，优先击破小蝎子，再对付大蝎子，敌人蓄力使用回旋攻击时一定要躲开。击破敌人后回到据点，与凯帕对话后完成任务并且习得回旋斩，按□键蓄力后即可使用，本任务的报酬为5个伤药。

4. 与罗隆德对话，他让主角前去追寻石之城墙的秘密，前往青色旅行之门后面的区域，跟随任务指引一路前进，走过很长一段路程即可找到城堡的废墟。城堡门口的幽灵士兵可以不用管，进入废墟城堡与罗罗尼亚对话，之后他会消失，从王座右侧的楼梯往上走，之后沿路能够来到城堡的顶部，在顶部角落的塔楼能再次见到罗罗尼亚，之后从他身边的宝箱中获得石之城墙的设计图，返回据点与罗隆德对话完成任务，获得报酬为3个石材。城堡的南侧的山丘上能够收集到小麦，由于之后会用到，因此可以优先收集一些。

5. 获得设计图后就要建造城墙了，放下设计图后按照设计图给出的模型建造即可，需要40个石垣以及16个铜刺（トゲわな）。其中石垣可以直接利用石材通过炉与金床制作，不过我们还可以耗费石垣制作出石垣组合壁（石垣づみのカベ），该道具的效果为使用后将周围其他性质的砖块全部变成石垣，通过该方式能够快速获得大量石垣。铜刺需要使用铜块制作，3个铜块一次可以做出10个铜刺，因此只需要6个铜块即可满足需求。制作了足够的建材后，按照设计图完成建造即可完成任务，报酬为3块毛皮。

第三次龙王军袭击

1. 与罗西对话后接到改造工房的任务，升级工房必须的家具为皮革袋（革ぶくろ）、挂壁火把（カベかけ松明）以及道具屋看板（道具屋のカベかけ），并将它们全部设置到工房之中。皮革袋可以直接通过打大体型的大木槌获得，而挂壁火把可以用火把与铜块制作，道具屋看板也很容易制作。制作完毕后，将它们依次放置在同一工房之中，石之工房会变成石之本格工房，任务报酬为3个木材。注意屋子中不能有炉与金床，否则房屋类型会变成石与炉的本格工房，并不符合任务的要求。



2. 此时罗隆德处的任务是让玩家把城镇等级提升至3级，由于能制造的东西变多了，提升等级并非困难事。多建造房屋，并在其中放置高经验值的家具即可，任务完成后获得1个生命树果实作为报酬。

3. 此时与罗隆德对话会进入与龙王军的第三次战斗，在城墙与村民的帮助下战斗并不困难，注意好回复即可，任务完成后获得红色旅行之门（旅のとびら・赤）。

第四次龙王军袭击

1. 在据点中放置红色旅行之门就能前往全新的多姆多拉地区了，首先可以在旅行之门旁的宝箱中获得红色地标玉。该地区为沙漠地形，沙漠中偶尔也会出现绿洲，在这里可以采集到铁矿，之后会大量使用到，因此见到就要多加收集。从皮琳处接取制作肉与小麦料理的任务，之后前往多姆多拉地区，在这里可以先多击倒一些兔子型的敌人收集生肉，注意该种敌人的冲撞攻击，蓄力时要及时躲避，它们如果撞进沙堆中会被卡住，可以先加以引诱让它们卡在沙子中，再将它们击破。沿着沙漠地图一路前进，在一块绿洲区域遇到料理人的幽灵，与其对话后出现2只铁蝎，干掉后即可从料理人处学会砖石料理台（レンガ料理台）的制作配方。回到据点制作砖石料理台，之后用该料理台替换之前的料理用篝火。之后分别用小麦和生肉制作面包（パン）与兔肉排（ウサギステ－キ）。此时会自动获得汉堡（ハンバ－ガ－）的制作配方，利用面包与兔肉排制作汉堡并且交给皮琳后完成任务，并且获得1个森林沙拉（森のサラダ）作为报酬。

2. 从罗隆德处接到寻找铁匠的任务，此时前往多姆多拉地区并且跟随任务指引前进，来到一片绿洲处与皮琳对话，之后需要击败一名恶魔铠甲骑士，将其打倒后获得一把钥匙，用钥匙打开一旁建筑的门，进去救出传说中的铁匠的子孙雪之平并将其带回据点即可完成任务，任务报酬为1个生命树果实。此时能学会神铁炉与金床的制作配方，并且获得了铁剑（てつのつるぎ）、铁槌（おおかなづち）、铁甲（てつのよろい）以及铁盾（てつのたて）的制作配方，可以优先做出来并为主角更新装备。



3. 从罗隆德处接取寻找喷火石像（火をふく石像）的任务，之后顺着任务指引来到多姆多拉地区的一座金字塔前，从正面的入口进入其中，来到深处即可发现两座喷火石像，将两座石像分别破坏后带回。不过需要注意的是，当石像均被破坏时，周围的人类NPC均会变成强力骷髅士兵，以现在的实力是无法打赢的，此时需要迅速从金字塔撤离，逃出金字塔后敌人便不会追出来了，回到据点向罗隆德报告，能够获得任务报酬3个奇美拉的翅膀。

4. 与罗隆德对话进入与龙王军的第四场战斗，最后登场的恶魔铠甲骑士需要从背后对其进行攻击，胜利后的报酬为1个生命树果实。

第五次龙王军袭击

1. 从凯帕处接到将更衣室改造成武器库的任务，需要在更衣室中放置铠甲架与剑架，这两样东西都需要用到铁块，制作完毕后放置到更衣室中即可，任务完成后获得3个药草作为报酬。

2. 雪之平会让玩家制作神铁炉与金床来代替普通的炉与金床，拆除之前的炉与金床作为素材之一进行制作，完成后就能使用神铁炉进行锻造了，任务报酬为5个石炭。从罗西处接取制作瞭望台（見張り台）的任务，同时获得瞭望台的设计图。直接将设计图放置后进行搭建即可，建造出了需要用到土以外，还需要石台阶（石のかいだん）、藤叶以及火盆（かがり火），其中台阶可以直接用起始地点处搜刮而来的，火盆也不难制作，按照设计

TIPS 在获得了超突进机械后，就能借助其进行快速移动了，驾驶状态中是可以无视一切下落伤害的，十分实用。



图即可轻松建造，任务完成后获得报酬3个铁块。

3. 接到制作钢铁城墙（はがねのまもり）的任务，同时获得钢铁城墙的设计图以及钢铁大门（はがねの大とびら）的制作配方。钢铁城墙的设计图建议放置在城镇的西侧，钢铁城墙需要78个石垣、10个双层剑架（バリケード）、1个钢铁大门、2个壁挂火把以及2个喷火石像，因此建造该城墙除了需要消耗大量的石垣以外，还需要消耗大量的钢块（はがねインゴット），而钢块需要使用铁、石炭进行制作，因此需要大量收集之前的素材。准备好建造用的材料后，按照设计图完成建造即可，注意喷火石像需要站在外侧向里放置，因此在放置石墙前应当优先放置石像，任务完成后的报酬为1个生命树果实。

4. 通过放置家具将城镇等级升至4级，获得3个钢块作为报酬。之后与罗隆德对话开始与龙王军的第五场战斗，在此之前可以先为主角打造并装备钢剑、钢槌以及钢盾。战斗中可以依靠钢铁城墙中的铜刺以及喷火石像来对付它们，胜利后获得绿色旅行之门，同时修塔（ショーター）成为同伴。

决战格雷姆



1. 获得绿色旅行之门后先将其放置，之后就能前往绿色门之后的地区了，通过旅行门后照例可以在一旁的宝箱中获得绿色路标球（みちびきの玉・緑），该地区中部有一个巨大的矿洞，这里会有奥利哈尔钢（オリハルコン），不过需要用到魔法炸弹才能收集到。与修塔对话触发制作魔法炸弹（まほうの玉）的任务，之后前往绿色门后面的区域寻找爆弹岩，这种圆球型的岩石敌人在血量低于一定程度时会蓄力自爆，此时需要迅速将其击破，打倒它能够获得爆弹石（ばくだんいし），收集到三块即可回去制作魔法炸弹，任务完成后获得1个生命树果实作为报酬。

2. 从皮琳处接取制作5个药草的任务，药草需要用到素材在绿色门后面的区域有很多，收集足够量后即可，完成任务后获得7个草药作为报酬，同时学会梅尔基德护盾（メルキドシールド）的制作配方。

3. 从罗隆德处接取制作梅尔基德护盾的任务，制作该道具处了需要利用奥利哈尔钢，还需要用到格雷姆岩石（ゴーレム岩），奥利刚尔钢会出现在绿色旅行门后的地区的矿洞中，带有黄点的砖块便是，直接用魔法炸弹破坏这些砖块就能获得。而格雷姆岩石需要打倒多姆多拉地区的大型灰色石头人才能获得，需要使用魔法炸弹对付，收集足够的素材后回去完成护盾的制作，同时获得5个钢块作为报酬。

4. 此后有三场与怪物军团的战斗，均是与罗西对话后触发，由于敌人数量较多，建议玩家做好充足的补给再与它们作战，总的来说不难对付，每场战斗胜利后的奖励均为1个生命树果实。

5. 赢得3场战斗的胜利之后，与罗隆德对话即可进入本章节最后的BOSS战，对抗巨型石头人格雷姆。在战前需要准备好足够的魔法炸弹（15个左右）以及之前制作的梅尔基德护盾，当然足够的回复道具也是必须的。准备万全后开始与BOSS的对抗，首先格雷姆会使用石头对城镇进行投掷攻击，这时只需将梅尔基德护盾在BOSS正对的位置竖起，就能阻挡BOSS的石头，之后BOSS会跳到另一个位置继续准备投石攻击，这时需要继续用护盾抵挡投石。重复三次后BOSS会被激怒，并且蓄力使用旋转攻击，此时要将护盾放在其身边抵挡其旋转，之后BOSS会转晕，此时就能用炸弹将其炸倒，之后再炸一次就能对其造成三分之一血量的伤害。第一次造成伤害后，BOSS会召唤3只大木槌，直接用炸弹解决它们，之后重复之前的抵挡投石攻击的步骤，对BOSS造成第二次伤害。此时BOSS召唤出5只大木槌，接着用炸弹解决掉，之后BOSS会直接蓄力使用朝主角移动的回旋攻击，此时只需要在主角面前放下护盾，就能抵挡住攻击，等它转晕后用炸弹给予其致命的攻击吧，获胜后获得生锈金币（さびたメダル），以及远古金币（いにしえのメダル）的制作配方。

6. 利用素材在神铁炉处制作出远古钱币后，在希望旗帜处使用，就能让梅尔基德大陆重见光明了，此时据点东侧会出现一条光柱，前往光柱出即可结束本章的冒险。本章完成后玩家可以在主菜单中选择进行下一章节的游戏，自由建造模式"未知的小岛(知られざる島)"也得到开启。



第二章 利姆鲁达尔(リムルダール)篇

本章节挑战内容

1. 30日内过关
2. 城镇等级升至5级
3. 修好废墟的屋顶（はいきょの屋根）
4. 获得史莱姆王冠（スライムの王冠）
5. 解开塔鲁巴的所有谜题

第一次龙王军袭击

1. 这一次主角会在被疾病笼罩着的利姆鲁达尔大陆（リムルダール）上醒来，并且身上只携带了最基础的装备，第一章的物品并不会继承下来。醒来时主角已经携带了新的希望旗帜，带着旗帜前往不远处的据点将其激活。与此同时，修女艾路（エル）也会成为小镇的第一位居民。

2. 从艾路处接取制作伤药的任务，不过据点周围是没有伤药的素材白色花瓣的，需要前往据点东侧悬崖上的草地进行采集。玩家需要用砖块垫脚才能爬上悬崖，悬崖上有藤蔓，可以采一些做绳子用。这块草地上除了能够获得白色花瓣外，还能获得豌豆、治愈叶等之后需要用到的材料，可以优先进行采取，顺便积攒一些。采集完毕后返回据点，利用木制工作台制作伤药，完成任务后获得报酬10根树枝。



3. 从艾路处接到建造病房的



任务，同时获得艾路的设计图。建造病房除了需要土与草门以外，还需要木床、木桌、木盆（たらい）以及鲜花（いけ花），篝火可以直接使用据点中的篝火。鲜花所需的粉色花瓣在据点东侧的道路上即可找到，其余材料也都很容易获得，建造完毕后任务完成，报酬依然为 10 根树枝。

4. 此时可以先建造一些常规建筑，比如厨房、卧室等，同时将材料存放至收纳箱中，并且准备一些药物与食物。之后从艾路处接到带回病人的任务，跟随任务指引朝西走，穿过一片毒沼泽就能找到病人诺林（ノリン），与其对话后按○键将其抬起，注意此时无法进行攻击，应当避开敌人迅速回到据点。将病人放到病床上后任务完成，报酬为 5 个硬实的草（しっかりした草）。

5. 与艾路对话后接到为病人制作药草的任务，如果之前采集了素材的话，直接进行制作即可，制作完毕后对病人使用即可完成任务，报酬为 10 根树枝，等诺林恢复后与其对话则可以获得 1 个生命树果实作为奖励。

6. 与艾路对话后接到前去寻找药师根罗瓦的任务，跟随任务指引前往据点东南方向，沿路会经过一片充满了苦蘑菇（ニガキノコ）的地区，苦蘑菇是本章节中主角的主要食物，因此可以多收集一些。一路前行在一片草地上发现根罗瓦，与他对话后学到木制墓碑（木の墓）的制作配方，之后从根罗瓦身后的宝箱中获得奇美拉的翅膀，利用翅膀回到据点后利用素材制作 1 个木制墓碑，之后再次前往药师处，将墓碑放置在药师面前一排墓碑的空缺处，之后即可将根罗瓦带回据点，之后与他对话学会调合釜（調合ツボ）的制作配方，任务完成的报酬则是 5 个白色花瓣。

7. 与根罗瓦对话后接到建造药局的任务，同时获得根罗瓦的设计图。药局需要的物件种类繁多，不过都不难制作，比较特殊的是调合釜需要用到粘土，不过也可以从南侧的山崖上收集到，颜色较深的土块便是粘土。任务完成后与根罗瓦对话，获得 10 个蓝色油作为报酬。

8. 从根罗瓦处接到寻找毒之病原体（毒の病原体）的任务，实际上是要去打一只巨大蜗牛，跟随任务指引前进，在一个毒沼中央的平台上发现目标敌人。巨大蜗牛并不会移动，只会朝玩家所在方向蓄力使用毒球喷射攻击。因此只需要近身进行攻击，并且注意躲避 BOSS 的毒球即可。战斗胜利后获得目标道具并返回据点交任务，任务报酬为 5 个药草，并获得解毒草（とくけしそう）与解毒指环（破毒のリング）的制作配方。

9. 从艾路处接到寻找另一名病人的任务，跟随任务指引即可轻松找到名为凯西的病人。把他搬运回据点后将他放在病院的病床上，之后给他吃烧毛豆（えだまめ），之后再用调合釜制作解毒草并为凯西使用，之后即可等待他恢复健康了，解毒草的素材之一胶黏液体（ねばつく液体）能从据点附近的蜗牛型敌人身上获取，任务的报酬为 5 个奇美拉的翅膀。

10. 此时能够接到将城镇等级提升至 2 级的任务，玩家在完成了之前的任务后，基本只需要将工房、寝室、厨房等基础房间全部完成，即可轻松将城镇升到 2 级，任务完成后获得 1 个生命树果实作为报酬。之后与艾路对话即可进行与龙王军的第一场战斗，敌人是 6 只小蜗牛与 1 只大蜗牛，整体而言很好对付，战斗胜利后获得青色旅行之门。

第二次龙王军袭击

1. 放置好青色旅行门后就能前往新的地区了，此时可以获得毛皮、原木等重要素材，可以先行搜刮一下，并且制作出大仓库以及更新一下主角的武器与防具。从根罗瓦处接到寻找让麻痹患者增多的元凶的任务，前往青色门后面的区域，跟随任务指引往南边走就能来到充满了深黄色麻痹花的树林，注意这里的这些花会让主角麻痹，移动时应当避开。穿过森林来到一个土坑，这里会有好几个土洞需要破坏，但是在全部破坏掉之前，会不断有绿色的麻痹虫出现。将土洞全部破坏后，巨型麻痹虫会登场，不过它的攻击方式与小麻痹虫没有区别，注意好它的蓄力攻击便可，解决后回据点交任务，获得 1 个生命树果实作为报酬，并且学会用于对抗麻痹状态的满月丸（まんげつ丸）以及满月指轮（满月のリング）的制作配方。

2. 从凯西处接到建造饮水场所的任务，饮水场所是需要一个屋子中拥有 10 格以上的水源，除了光源外还需要 1 个木盆、、1 个收纳箱、1 个软椅（クッションいす）以及 2 个罐子。屋子内的物件都不难制作，而水源地可以选择据点西北角的一小块水地，将有水区域周围的土块敲掉，把水域拓宽至 10 格以上，之后围成屋子，并在屋子里放入必要物件即可，任务完成后获得 2 块原木作为报酬，同时习得木制水桶（木のバケツ）的制作配方。

3. 从诺林处接到制作钓竿（つりざお）的任务，跟随任务指引前往青色门后地区的东南方，在海边就能找到目标钓师，不过他会要求玩家修好此时所处的破损的屋子。不过屋子修理起来很简单，直接在墙壁的空缺处填上土块即可。修补完成后从钓师处习得钓竿的制作配方，回到据点制作钓竿就能完成任务，并且获得 3 个药草作为报酬。有了钓竿后就能钓鱼了，建议去麻痹森林附近的浅水域进行垂钓，这里能够钓出沙丁鱼（イワシ）和银游鱼，在之后的任务中会用到。

4. 与诺林对话后得知他需要 5 条沙丁鱼，直接去河边钓上来即可，把沙丁鱼给他后完成任务，获得了 10 块红色油（あかい油）作为报酬，并且习得碳烤沙丁鱼的制作配方。之后他会让玩家建造一个料理屋，即院内食堂。从诺林处获得诺林的设计图后就能开工了，可以把之前建造的厨房进行改造。注意制造该房屋中的家具会消耗大量的树枝，可以提前收集一下，建造完毕后获得 10 个红色油作为报酬。

5. 从艾路处接到治疗病人的任务，由于病人一共有 4 名，因此可以在病院中先加两张木床，将病院扩建成大病院。4 名病人中的肯（ケン）以及艾迪（エディ）会在玩家获得青色旅行门后直接加入，将他们扶到床上并进行治疗。艾迪需要对其使用解毒草才能恢复，而肯则需要喝水，在水源处使用水桶即可获得水，之后对其使用即可。通过青色旅行门后，在们旁找到第 3 名病人伊露玛（イルマ），一开始需要给她吃烤苦蘑菇，到了第二天则需要为其使用满月丸。如果之前已经钓到了银游鱼，那就可以直接在调合釜处进行制作满月丸。第四名病人扎库（ザッコ）位于青色门后地区南侧高地上一个石门下的地洞中，石门具体位置如下图，到达石门中央会自动掉入洞中，注意洞中有很多麻痹花，建议清理掉一些再进行移动。虽然洞是封闭的，不过只需朝着木牌方向不断挖土，就能开辟出一条道路，之后把躺倒在洞中的扎库搬运回据点即可。治疗扎库首先需要给他吃烤沙丁鱼，到了第二天再为他使用满月丸即可。完成任务后精致更衣室（すてきな衣裳部屋）的设计图。

6. 此时接到任务需要将城镇等级提升至 3 级，建造精致更衣室后再在其他屋子里放置一些家具即可，完成任务后获得 1 颗生命树果实作为报酬。之后与艾路对话开始与龙王军的第三场战斗，敌人并不难对付，开战之前可以准备几颗满月丸，以治疗麻痹状态，战斗胜利后获得红色旅行门。



第三次龙王军袭击



1. 红色旅行门后的地区由大片水域与陆地组成，这里有不少矿洞，能够获得银、煤块等矿石素材，骷髅剑士身上掉落的锈金属（さびた金属）能够用来制作铁制武器，可以先行进行收集。从根罗瓦处接到寻找农业记录（農業の記録）的任务，前往红色门后面的地区，跟随任务指引能够来到一座破旧城堡，此时可以借机会收集一些砖块备用。城堡中会有一只名为梅达的独眼触手怪，它在蓄力后会释放出3条激光，不注意回避很容易命中。建议在白天进行挑战，可以避免幽灵敌人的骚扰，注意在挑战梅达时不要把沿路的杂兵引过来，否则很容易陷入被围攻的窘境。打败梅达后其身后会出现一个宝箱，打开宝箱即可获得农业记录，任务完成后获得5个奇美拉的翅膀作为报酬，并且习得了钉耙（くまで）、小麦种（小麦のたね）、大豆芽（大豆の芽）、土豆种（たねイモ）以及心形果种（ハートのたね）的制作配方。

2. 从诺林处接到制作砖制料理台的任务，如果之前已经收集到砖块以及锈金属的话，此时便可以直接进行制作，并用砖块料理台替换掉院内食堂的料理用篝火即可，完成任务后获得10块红色油作为报酬。

3. 从凯西处接到净化水源的任务，此时需要制作一个净化用喷水装置（浄化のふんすい），其必要素材的碎石块可以通过敲碎蓝色门后地区的地面上的小石块来获得，另一样之前为用到过的素材密林之叶（密林の葉）则可以在红色门之后的地区中收集到。制作完毕后将喷水装置放置在饮水场所的水域中即可完成任务，之后可以获得10块原木作为报酬。

4. 从根罗瓦处接到建造农田的任务，并且获得名为“农业之苏醒（農業のめざめ）”的设计图。首先按照设计图放置土块与篱笆，之后用钉耙将指定区域的土块转变为适合放置种子的田地，之后再加上台阶，最后在田地上放置特定植物的种子即可完成建造，完成任务后获得报酬5个土豆种子。

5. 与艾路对话后她会让你去寻找两名新的病人，其中一名会被标记在地图上，根据任务指引来到目标的孤立土地上，此时会出现两只树精，将它们解决后破坏掉土地上层的土块，即可发现被埋在土堆中的病人屏山（ヘイザン）。而另一名病人美纪（ミノリ）则不会被标记在地图之中，不过从红色门出来后一路前进并在第一个路口右转即可轻松找到该病人。分别将这两名病人带回据点后就要对他们进行治疗了，由于这两名病人的需求均为食物，因此要事先准备好足够量的食材，包括种植植物以及钓鱼。治疗屏山需要三天时间，最开始他会需要炭烧沙丁鱼，之后需要烤三文鱼（サケのムニエル），而三文鱼可以在红色门后的地区的海边钓到，最后他会需要普罗旺斯鱼汤（ブイヤベース）。治疗美纪也需要三天时间，一开始给她吃煮螃蟹（ゆでガニ），食材可以从红色门后的螃蟹型敌人身上获取，之后她会需要面包（バゲット），最后她会需要森森沙拉（もりもりサラダ）。由于治疗病人需要消耗时间，因此可以趁病人休息的空闲准备食材以及收集其他素材。任务完成后，从艾路处获得5个药草作为报酬。之后与艾路对话触发与龙王军的第三场战斗，将敌人全部解决后获得5个药草作为报酬。

第四次龙王军袭击

1. 第三次击退龙王军后并不会有新的任务出现，此时要先找一张床休息，之后便会触发剧情。半夜被尖叫声吵醒的主角需要先和艾路对话，之后再与根罗瓦对话，最后依次与病床上没有完全被治愈的三名病人对话，此时他们会变身为僵尸，需要尽快将他们击倒。僵尸事件触发完毕后时间会自动流逝到白天，此时与根罗瓦对话接到带信给他的弟子维鲁斯（ウルス）的任务，跟随任务指引来到弟子所在的小屋。注意屋子里有不少不错的家具与材料可以搜刮，搜刮完毕后与维鲁斯对话，并将信件交给他，之后维鲁斯与周围的人类全部会变身为僵尸，由于敌人数量较多，这里推荐用回旋斩来作战。击败敌人后濒死的维鲁斯会让主角把一封信带回给根罗瓦，将信交给根罗瓦后即可完成任务。之后根罗瓦会让主角将城镇等级升至4级，多放些优质家具即可，完成后获得1颗生命树果实作为报酬。



2. 与被治愈后的美纪对话接到制作大弓的任务，大弓需要用到木材、绳子以及锈金属，不过都不难获得，将大弓造好后再与美纪对话即可获得5个药草作为报酬。

3. 与艾路对话后会触发与龙王军的第四场战斗，装备优良的情况下难度依然不大，将敌人全部解决后获得绿色旅行之门。

决战赫尔康德鲁

1. 放置绿色旅行之门后，就能前往新的区域，这里是充满了骷髅剑士以及僵尸的被诅咒之地，不过这里的矿洞能够挖到金，由于之后的装备会用到，因此可以先来搜刮一番。与屏山对话接到收集银的任务，前往红色门或绿色门后的地区都能收集到银，采集足够数量后返回交差即可，之后会获得1颗生命树果实作为报酬，并且习得液体银的制作配方。制作出液体银后，会习得钥匙（かぎ）、锁子甲（くさりかたびら）、明镜之盾（みかがみのたて）、神圣匕首（聖なるナイフ）以及隼之剑（はやぶさのけん）的制作配方，其中钥匙是打开许多被封锁地区用的道具，之后的主线中也会用到，可以多做一些放在身上备用，神圣匕首则是能够使不死族生物陷入麻痹状态的投掷道具，十分实用。其余的物品均为本章的最强武器与防具，有条件的情况下尽量都进行制作，尤其是具备较高攻速的隼之剑，可以说是对付敌人的利器。

2. 会发现艾路倒在了地上，将她扶到病床上后再与根罗瓦对话即可触发寻找古之调合台（いにしえの調合台）。来到绿色旅行门之后的地区，跟随指引来到世界树附近，沿着世界树的外围向上爬，在一个平台上能够见到塔鲁巴（タルバ）的幽灵，与其对话后能够获得古之调合台的制作配方，制作并放置调合台后，根罗瓦会让主角去寻找神圣之水（聖なるしずく）的必要素材神圣之草（聖なる草），跟随任务指引来到绿色门后地区的一座石山上，从山上开的口子进入内部，能够看到一扇上锁的门，用钥匙打开门后就能发现被一条龙看守着的神圣之草。龙并不难对付，注意好它的毒雾攻击以及回旋攻击即可。打倒龙后拿走神圣之草，之后回到据点与根罗瓦对话，即可获得1颗生命树果实作为报酬。



3. 此时可以准备用神圣之水治疗艾路了，

由于神圣之水需要5颗神圣之草作为素材，因此需要先在调合台处用1颗神圣之草制作出2颗神圣之草的种子（**聖なる草のたね**），之后在农田进行种植，如此重复直到获得足够数量为止。制作出神圣之水后对艾路使用即可将她治愈，与根罗瓦对话后获得1颗生命树果实作为报酬。

4. 此时就要与本章的BOSS赫尔康德鲁进行决战了，在BOSS战前照例会有3场杂兵战，报酬依次为5个解毒草、5个满月丸以及5个药草。完成杂兵战后再与艾路对话就能开始BOSS战了，不过在此之前需要做一些准备工作，玩家需要在据点的中央区域搭建一个东西走向的天台，并在东西两侧都放置大弓，具体可以参考下图。准备完毕后开始BOSS战，第一阶段其攻击方式主要为使用风魔法以及火魔法，或者是召唤杂兵，其中魔法只需注意站位即可躲避，而召唤出的杂兵建议优先处理掉。BOSS会在空中围绕着据点不停转圈，并在东西两侧停留，虽然停留时会发动攻击，不过此时也是利用天台上的大弓进行射击的好时机。当大弓命中3次后BOSS便会被击落，此时就能贴身进行攻击对其造成伤害了。BOSS再次飞起后进入第二阶段，此时其招式中会追加召唤龙卷风，龙卷风的范围十分大，并且会把玩家吹离据点，之分麻烦，建议提前进行躲避。对付BOSS的方法依然没有变化，只不过要击中5次才能使其倒地。对其造成伤害后它会再次起飞，这次需要命中7次才能使其倒地，不过打法并没有变化，倒地后对其全力进行攻击即可将其击破，胜利后获得其掉落物雨云之饰品（**あまぐものかざり**）。此后与加隆对话，他会让主角把城镇等级提升至2级，多造几间屋子即可，之后获得3个生肉作为报酬。

5.BOSS战结束后需要用雨云之饰品制作雨云之杖，之后在希望之旗旁使用，即可让利姆鲁达尔大陆恢复生机，之后据点的北侧会出现光柱，进入光柱触发剧情即可结束本章的冒险。



第三章 迈拉·加莱亚（マイラ・ガライヤ）篇

本章节挑战内容

1.30日内过关
2. 城镇等级升至5级
3. 打倒所有独眼巨人以及巨型食人魔
4. 完成设计图“令人向往的秘密温泉（あこがれの秘湯）”的建造
5. 找到怀旧竖琴（なつかしの竪琴）的制作配方

第一次龙王军袭击

1. 这一次主角被传送到了迈拉·加莱亚大陆，这次主角同样也只剩下基础的武器、装备以及1个药草。将希望之旗放置在指定地点后激活据点，之后第一位居民——肌肉男加隆（**ガロン**）便会登场。与加隆对话后接到修缮温泉的任务，温泉位于据点的角落之中。不过由于该温泉已经初具雏形，玩家只需要清理掉覆盖在温泉上的土块，保证温泉占有12格以上，并填补掉四周墙面上的缺口即可，任务完成后获得3根树枝作为报酬。



2. 在进行下一步任务之前，玩家可以先建造出最简单的卧室与厨房。由于据点附近基本没有食物，这里建议玩家前往南侧的石山上打奇美拉获得怪物蛋，之后再制作出水桶去温泉处取一些温泉水，之后再烹调出温泉蛋。温泉蛋一次可以回复30%的满腹度，是前期比较实用的食物。

3. 做好准备工作后从加隆处接取新的任务，需要在温泉中放置3个壁挂毛巾（**カベかけタオル**）以及2个木盆（**たらい**），制作这两样家具需要用到毛皮与绳子。此时可以从据点往西走，这里的悬崖壁上能够获得制作绳子的素材藤蔓，而爬上悬崖后能够遭遇到敌人大木槌，打倒它们有很大几率能够获得毛皮。制作完这些家具后把它们放置在温泉中即可完成任务，之后获得报酬5个白色花瓣。之后与加隆对话后即可进入与龙王军的第一场战斗，战斗胜利后获得1个生命树果实作为报酬。

第二次龙王军袭击



1. 与加隆对话后接到打败据点南侧障碍后的魔物的任务，被关在栅栏后的魔物离据点并不算远，可以用木槌破坏栅栏，也可以通过挖土块的方式挖出一条地道进入其中，敌人是一个动作很慢的盔甲骑士，并不难对付，可以趁其攻击动作结束后的间隔进行攻击，将其解决后即可回去交任务，并且获得3个奇美拉的翅膀作为报酬。

2. 从加隆出接到拯救同伴的任务，从据点往南走前往栅栏后的区域。这里能够获得一些新的素材，建议沿路先收集一些石材，注意这里的仙人掌与仙人球破坏后可以得到果实，是本章中非常重要的食材，可以多收集一些。跟随任务指引来到一个矿洞之中，注意矿洞中的碎石只要被踩到便会被破坏，尽量避开它们前进，矿洞中还会有石炭和铜可以采集，注意多收集一些。在矿洞深处便找到需要救助的同伴贝帕（**ベイパー**），不过需要对他使用1个仙人球果实（**サボテンフルーツ**）才能使其恢复，之后将其带回据点就能完成任务，并且获得1个生命树果实作为报酬。

3. 与贝帕对话后得知他需要1份仙人掌肉排（**サボテンステーキ**），烹调仙人掌肉排需要用到仙人掌果肉（**サボテン果肉**）与石炭，其中石炭能够在据点南部的矿山中采集到，完成任务后获得报酬5个石炭。

4. 此时与加隆对话便能进行与龙王军的第二场战斗，难度依然不是很高，依靠高输出的同伴就能轻松解决掉他们，战斗胜利后获得报酬3个伤药。

第三次龙王军袭击



1. 首先接到加隆关于建造寝室的请求，在一个已经成型的空屋子内放上2张草床即可完成建造，草床的素材砂草在据点周围就能轻松收集到，任务完成后获得1张草床作为报酬。

2. 此时从贝帕处接到攻略魔物据点的任务，与贝帕再次对话即可让他跟随主角一同冒险。由于本章的战斗难度较高，因此建议之后尽量都带上攻高血厚的同伴出战。跟随任务指引即可来到目标据点，来到据点后需要面对敌人铠甲骑士，不过依靠着贝帕就能将其轻松解决，之后打开敌人身后的宝箱获得钥匙，用钥匙打开一旁牢房的门，进入其中能够找到第三名同伴杰拉（**ギエラ**），将其带回据点后与加隆对话即可完成任务，并且获得报酬1个生命树果实。

3. 城镇等级达到2级后，与加隆对话就能触发与龙王军的第三场战斗，在进行战斗之前，建议这场战斗中需要注意的是最后一波敌人的法师与火人组合，玩家的攻击是无法对火人造成伤害的，此时必须直接对躲在后方的法师进行猛攻，击倒法师后即可获得胜利，胜利后并且获得青色旅行之门。

第四次龙王军袭击

1. 放置完青色旅行之门后就能前往新的地区，破坏这里已经被砍伐过的木桩能够获得树种，将其带回据点种植，过一晚就能长成树木，此时砍伐即可获得原木。建议此时优先收集一些，并且尽早制作出大仓库。从加隆处接到任务，需要给他10个铁块，而铁需要在青色门后地区的矿洞中采集。采集完后回据点制作出炉与金床，之后将铁制作成铁块，交给加隆10个后完成任务，之后会获得5个铜块作为报酬。

2. 与贝帕对话他会让主角给他做熔岩铁板饭（**溶岩ステーキ**），其必要素材之一的辣椒可以在青色门后面的地区采集到，而另一个素材厚肉块（**ぶあつい肉**）则可以通过打倒紫色的兔子型敌人获得，完成任务后获得5个仙人球果肉作为报酬。



3. 从杰拉处接到改良温泉的任务，同时学会武器屋看板（**武器屋のカベかけ**）的制作配方。改造温泉需要在温泉的墙壁上放置1个武器屋看板以及2个壁挂剑架，需要用到的素材都很容易获得，完成任务后获得3个奇美拉的翅膀作为报酬。

4. 此时与加隆对话就能开始与龙王军的第四场战斗，不过在此之前，建议玩家为主角换上一套铁制的装备，包括铁剑、铁锤、铁铠甲以及铁盾。本场战斗比较难对付的是最后登场的恶魔骑士，注意不要贪刀，战斗胜利后获得1个生命树果实作为报酬。

第五次龙王军袭击

1. 与加隆对话，接到寻找机器制造台（**マシンメーカー**）的开发笔记（**開発メモ**）的任务。此时，玩家与据点中的3名居民对话的话，即可以让他们与主角一同进行冒险。由于之后要前往的地点会遭遇强敌，建议行动前带上所有的同伴。不过本作中同伴的AI不是很高，玩家在行动时需要注意不让同伴掉队或卡在死角中。前往青色门后面的区域，跟随任务指引前往南侧的怪物据点，来到据点关所前就会遭遇2名敌人，解决后即可进入据点，沿途会经过岩浆区域，进入其中会让角色持续受到伤害，不过可以用土块铺路通过。这里的敌人主要由恶魔骑士与法师组成，并且会源源不断刷出，建议不要恋战，直接前往任务目的地，据点中还有一些宝箱可以搜刮。途中经过一个牢房会发现名为阿美露妲（**アメルダ**）的同伴被关在牢中，不过此时并无法进入牢房救她。继续前进来到深处，在一个据点中能够发现装有开发笔记的宝箱，不过有1只食人魔与2个魔法师在进行看守，依靠同伴的力量把它们打败后开启宝箱，即可获得所需要的开发笔记，返回据点后与加隆对话，获得3个铁块作为报酬，并且学会机器制造台的制作配方。



2. 与加隆对话后接到制作大炮（**大砲**）的任务，制作大炮需要用到机器制造台，因此首先需要建造机器制造台。机器制造台需要用到铁块、岩浆岩（**マグマ岩**）以及玻璃（**ガラス**），岩浆岩可以在青色门后的区域获取，岩浆旁的或黑色土块即是岩浆岩。玻璃需要在炉与金床处进行制作，不过需要用到沙子和石炭，沙子即据点中的淡黄色土块。完成工作台后就能进行大炮的制作了，首先用岩浆岩与铜块制作出岩浆电池（**マグマ電池**），随后再利用铁块、木材以及岩浆电池即可制作出大炮，任务完成后获得10个石炭作为报酬。

3. 大炮制作完成后，从加隆处接到营救阿美露妲的任务。任务出发前记得带上大炮以及3位同伴作为队友，前往阿美露妲被关押的牢房处，在牢房前放置大炮后按○键发射炮弹，即可将牢房摧毁，进去与阿美露妲对话即可将其救出，此时怪物军团会蜂拥而至，可以不与它们交战，直接使用奇美拉的翅膀撤离便可，回到据点后与阿美露妲对话即可使其成为同伴，任务完成后获得1个生命树果实作为报酬，同时学会哑铃（**ダンベル**）的制作配方。

4. 此时加隆会让主角把城镇等级提升至3级，设施建造齐全的话并不难达成，完成任务后获得3个兔肉排作为报酬。与阿美露妲对话，她会让玩家建造二连炮台，并且会获得二连炮台的设计图，以及地面用开关（床用**スイッチ**）和墙壁用开关（**カベ**用**スイッチ**）的制作配方。由于之后会有与龙王军的战斗，所以建议把炮台紧挨着据点的西侧进行建造。炮台的地基需要用到11个石地（床石），直接耗费石材与石炭在炉与金床处制作即可。之后需要制作1个地面用开关，首先耗费1个铁块制作出弹簧（**ばね**），之后耗费铁块、弹簧以及红色油即可制作出开关。在指定位置放置开关后，再在地基的指定位置放置上两门大炮即可完成建造，任务完成后获得3个伤药作为报酬。二连炮台的方向是固定的，只要踩下开关即可使其发射炮弹。炮台具有冷却时间，不过射出的炮弹附带击退效果，是非常实用的守城建筑。

5. 与加隆对话可以触发第五次与龙王军的战斗，这场战斗的最后会出现一只强力的食人魔，建议将其引到二连炮台前，用炮台来对付它，战斗胜利后获得红色旅行之门。此外，城镇中还会加入一个名叫科鲁特（**コルト**）的新居民。

第六次龙王军袭击

1. 与阿美露妲对话后接到寻找冰的任务，前往红色旅行门后面的区域，这里是被白雪覆盖的世界，不过可以收集到不少好素材。跟随任务指引朝北侧前进，来到一片冰原，这里有一个大型的冰块，对其进行破坏即可获得冰。注意冰原上会有冰人，玩家目前无法对其造成伤害，还是先多远一点的好。收集足够数量的冰后返回据点交差，获得5个岩浆岩作为报酬，并且学会了冰之子弹（**こおりの弾丸**）与火之子弹（**ほのおの弾丸**）的制作配方，这两种子弹为投掷道具，可以分别用来对付火人与冰人。



2. 从科鲁特处接到帮他寻找恋人谢涅丽（**シエネリ**）的任务，由于之后会遭遇强敌，所以建议玩家在出发前带上足够多的帮手，并且随身携带大炮。前往红色门之后的地



收集5个火焰掉落物即可完成任务，之后获得30个火之子弹作为报酬。

4. 从阿美露妲处接到建造机械工房的任务，同时获得相关的设计图，并且学会了书本（本）的制作配方。建造工房所需的大部分物件都能轻松制作，屋子内需要摆放书架和书本，而书架则需要利用书本制作，而制作书本需要用到纸浆（パルプ）与红色油，纸浆可以在红色门之后的地区采集到。值得一提的是，据点中原本就有2本书，如果材料不够的话也可以直接拿来用。建造完毕后任务完成，获得报酬5个铁块，并且学会活塞（ピストン）的制作配方。

5. 此时与阿美露妲对话即可触发与龙王军的第六场战斗。本战需要注意的便是最后一波敌人中的火人，因此战前需要准备好足够多的冰之子弹，战斗胜利后获得报酬1个生命树果实。

区，跟随任务指引前进，即可在一片雪地上找到谢涅丽。与谢涅丽对话后，会有3台杀人机器出现，它们是比较难缠的敌人，蓄力后的挑斩以及回旋斩范围较大，并且还需要留意大杀人机器的激光攻击。因此，建议玩家在距离较远的地方用大炮进行攻击，这样会比较安全。解决掉敌人后把谢涅丽带回据点即可完成任务，并且获得1个生命树果实作为报酬。

3. 从阿美露妲处接到采集火焰掉落物（フレイムドロップ）的任务，火焰掉落物只有火人身上才会掉落，因此我们需要制作足够多的冰之子弹，之后前往青色门之后的地区寻找火人，对它们投掷冰之子弹可以一击必杀。

第七次龙王军袭击

1. 与贝帕对话后接到建造活塞屏障（ピストンバリア）的任务，并且获得活塞屏障的设计图。首先将设计图铺在据点的西侧，放设计图时需要注意好方向，注意让开关朝据点外侧。屏障的地基需要用到红色石地（赤い床石），即据点中的本来就已经有的紫色石块。除了地基外，屏障还需要用到足够的活塞以及地面用开关，不过用到的素材之前都收集过，因此并不难制作。完成设计图后，能够获得3个奇美拉的翅膀作为报酬。

2. 和阿美露妲对话后，她会让主角寻找强力武器的制作配方，此时学会能量物质（エネルギ－物質）的制作配方。能量物质需要用到的素材为猎人回路（ハンタ－回路）、火焰掉落物以及寒冰掉落物（ブリザ－ドロップ）。其中猎人回路只需要打红色门后地区的金属猎人即可获得，而火焰掉落物与寒冰掉落物分别能从火人和冰人身上获得。制作出能量物质后，会学会魔法块（まほうインゴット）的制作配方。制作魔法块除了需要用到能量物质外，还需要用到秘银（ミスリル），不过秘银在红色旅行门后的地区很容易采集到，表面上带有青色点的石块便是。制作出能量块后，便能够学会魔法大炮（まほうの大砲）、魔神之槌（まじんのかなづち）、魔法铠甲（まほうのよろい）、魔法之盾（まほうのたて）以及光之剑（ひかりのつるぎ）的制作配方，这些装备都十分强力，武器都会附带额外的魔法伤害，攻击对冰人以及火人能够产生作用，并且制作难度都不高，建议优先打造出一套来。制作出魔神之槌后任务便已完成，报酬则是10个熔岩电池。



3. 从杰拉处接到改善温泉的任务，并且学会魔神之看板的制作配方。制作魔神之看板所需的素材为武器看板和魔法块，制作完毕后将其放置在温泉的墙壁上即可完成任务，报酬为3个药草。

4. 与阿美露妲对话即可触发与龙王军的第七场战斗，如果已经拥有了魔法系的武器和装备的话，战斗会变得非常简单，胜利后获得3个药草作为报酬。

第八次龙王军袭击

1. 从阿美露妲处接到讨伐熔岩魔神的任务，带上3名队友前往青色门之后的区域，跟随任务指引前进一段距离即可见到目标，不过我们此时只需要对付魔神的一只手即可。敌人的攻击方式有两种，当主角与其距离较远时，它会朝主角所处位置投掷火球，而当主角与其近身后，它便会使用大范围的扫击。不过由于敌人的近身攻击伤害并不高，因此还是建议采取近身战迅速将其解决，任务完成后获得1个生命树果实作为报酬。

2. 与加隆进行对话，他会让主角把城镇等级提升至4级，同时会给主角一张加隆的设计图，不过该设计图目前完成的难度较大，玩家可以考虑采取直接放家具的方式提升经验值，完成后获得报酬5个炭烧沙丁鱼。



3. 此时与阿美露妲对话，就能触发与龙王军的第八场战斗，敌人中会出现烦人的金属猎人与杀人机器，最后寒冰魔神之手会登场，不过其攻击方式与熔岩魔神之手基本没有区别，战斗胜利后获得绿色旅行门。

决战冰火魔神



1. 将绿色旅行门进行放置后，会从阿美露妲处接到寻找拉莱的研究记录（ラライの研究記録）的任务。带上3名同伴前往任务标记的村子，这里会遭遇大量敌人以及冰魔神之手，优先解决掉杂兵，之后对着冰魔神之手围攻即可。战斗胜利后，前往村庄深处，在一台损坏的杀人机器身上获得研究记录，之后返回据点交差，获得报酬3个魔法块。

2. 从谢涅丽处接到调查神秘歌声的任务，并且获得1把钥匙。前往红色旅行门之后的区域，跟随任务指引来到一座高塔中，用钥匙开门后，沿着门后面的梯子爬到顶层，之后与顶层的拉莱的幽灵对话即可完成任务，回据点报告后获得10个心形果（ハ－トフル－ツ）作为报酬。

3. 从加隆处接到将银色竖琴修复并交给拉莱的任务，并且获得素材回忆的琴弦（おもいでの弦）。首先需要去寻找损坏的银色竖琴（こわれた銀の竪琴），带上大炮前往绿色门后的任务标记的冰原，竖琴便藏在冰原上其中一个竖起的冰块之中。注意这里会有一个独眼巨人，想要打败它的话，可以先破坏冰面，让它陷入其中，之后在远处用大炮进行攻击。在一块冰块中找到竖琴，并且学会银色竖琴（銀の竪琴）的



制作配方，阅读一旁的告示牌就能得知拉莱的具体方位。此时需要先返回据点修复竖琴，修复竖琴需要消耗3个银，而银可以在绿色旅行门后面的地区的矿洞中挖到，不过数量较少，需要多多寻找。制作完毕后，前往拉莱所处位置将竖琴交给他即可完成任务，同时获得蓝色方块（**ブルーブロック**）的制作配方，返回据点报告后，获得2个烤乌贼（**焼きイカ**）作为报酬。

4. 从阿美露妲处接到调查拉莱仓库的任务，此时先制作20个蓝色方块并且带在身上，之后带上大炮与队友前往绿色门之后任务指引标记位置，这里会有一个洞穴。进入洞穴，用蓝色方块填补地面的空缺处，使其变成一个史莱姆的样子，之后会出现3台杀人机器，让同伴吸引它们的注意力，再在远处用大炮进行攻击较为安全。战斗胜利后，从它们身后的宝箱中获得机械部件的笔记（**マシンパーツのメモ**），并且学会机械部件（**マシンパーツ**）的制作配方。任务完成后，获得1个能量物质作为报酬。

5. 从阿美露妲处接到制作对抗熔岩魔神以及寒冰魔神的兵器的任务，同时学会超突进机械（**超げきとつマシン**）的制作配方。制作该机械首先需要制作出机械部件，其素材之一的控制元件所处位置会被标记在地图上。跟随任务指引来到一座大桥前，桥上会出现大量的杀人机器与金属猎人，可以不管它们直接前进。穿过大桥能够看到目标堡垒，用大炮炸毁城门，进入其中后会出现数个金属猎人与杀人机器，首先引出成群的金属猎人并将它们解决，之后将大炮架在城门口，就能无伤击破城堡中央的大杀人机器，之后清理掉二层的小杀人机器。胜利后城堡一楼中央的两个宝箱会解除封印，分别能够从其中获得机关元件（**からくりパーツ**）和生命树果实。此时返回据点完成超突进机械的制作，任务完成后获得1个生命树果实作为报酬。

6. 完成超突进机械后即可准备开始本章的BOSS战了，BOSS战前照例会有三场龙王军袭击战，不过难度都不算高，值得注意的是第二场最后的独眼巨人，依然推荐挖坑后用大炮射的战术来对付它。三场战斗胜利后的报酬分别为3个药草、3个药草以及1个生命树果实。

7. 完成三场战斗后，与阿美露妲对话即可开始BOSS战。熔岩魔神与寒冰魔神会同时登场，与此同时城镇上方会出现由红、蓝、灰三种颜色构成的平台。本场战斗需要用到超突进机械，该机械其实就是一辆能够使出突进攻击的车子，在骑上车的瞬间便会使出一次冲刺，之后在驾驶途中按○键能够使出冲刺攻击，按×键即可取消驾驶状态。当熔岩魔神登场时，如果玩家以步行的状态处于红色地面上的话，就会受到火柱的攻击；而寒冰魔神登场时，如果玩家在蓝色地面上行走的，则会受到冰刺的攻击。因此，建议在BOSS战中全程保持骑行的状态，不过在骑行时需要注意躲避场上的火人与冰人。第一阶段，熔岩魔神与寒冰魔神会依次登场。玩家需要用机车对登场的魔神进行撞击，第一次撞击会被其用手挡住，之后魔神会转换位置，之后再对其撞一次即可对其造成伤害。需要注意的是，如果玩家的冲刺没有撞到魔神的话，它会立刻逃走，并且回复用手挡住攻击的状态，因此要确保两次撞击连续成功。此外，玩家在使用一次撞击后，需要立刻调整方向使车辆朝着道路冲刺，否则很容易直接撞到墙，导致取消骑乘状态，从而受到伤害。分别对两个魔神造成一次伤害后，战斗进入第二阶段。此时场上会依次出现两个魔神的手，依然对它们使用撞击即可，不过手被撞击一次并不会转移位置，因此可以用连续撞击解决。此时，需要把场上的冰人和火人全部消灭干净，战斗才会进入第三阶段。此时冰人与火人会合体并同时登场，此时在红色与蓝色的地面上步行都会受到攻击，不过打法和第一阶段并没有区别，将它们血量打空即可获得胜利，之后获得破碎的宝玉（**くだけた宝玉**）。

8. 从阿美露妲处接到制作太阳之石（**たいようのいし**）的任务，用破碎宝玉、岩浆岩以及岩浆电池在机器制造台处即可制作，之后在希望之旗旁进行使用，就能让迈拉·加莱亚大陆恢复晴朗，之后前往据点西侧的光柱，本章的冒险即可结束。

第四章 拉达托姆（ラダトーム）篇

本章节挑战内容

1. 30日内过关
2. 城镇等级升至4级
3. 在不佩戴传说中的防具的情况下打败龙王
4. 把绿色回忆（**緑のおもいで**）交给？？？
5. 发现破坏之剑（**はかいのつるぎ**）

第一次龙王军袭击



1. 最终章开始时，主角在荒芜的拉达托姆荒野醒来，这一次主角甚至连最基础的服装也没有。一路前行遇到一个名叫姆茨赫塔（**ムツヘタ**）的老头，与他对话后跟随他前进。此后每经过一个篝火便与他对话一次，之后继续跟随他前进，之后就会来到一个据点，据点的中央则是被石化的公主。

2. 与姆茨赫塔对话后获得绿色的路标玉，由于该据点并没有插上希望之旗，所以并不会在地图和指南针上被标识，因此需要在这里放置上路标玉，以免迷路时找不到回去的方向。由于此时所处的场景中没有食物，因此玩家只能通过与姆茨赫塔对话的方式来回复满腹度。姆茨赫塔会让主角去寻找圣水（**せいすい**）来净化大地，此时要先制作一个水桶，水桶需要的材料为树枝和巨大角，巨大角在据点周围能够找到，外形是竖起的尖刺。制作出水桶后，前往地图上表示的水源，在这里可以用水桶获得纯净的水（**きれいな水**），由于后面会大量用到，所以可以多收集一点，顺便对净化用喷水装置也进行回收。

3. 阅读水源旁的书本，地图上会更新一个新的位置，此时前往目的地，这里是一个没有人的营地，阅读木箱上的笔记，之后再前往营地东侧的山丘，在山丘上发现一个倒下的人，进行调查后一旁会出现一个隐秘的洞穴。进入其中后可以先搜刮一番，这里有不少宝箱，注意第二个喷火石像身后道路尽头的墙壁可以破坏，里面也会有宝箱。前往洞穴

先尽量用圣水回复周边的区域，并且采取足够多的土块、原木、石材、制作回复药的原料等基本素材，由于据点中能够取到纯净的水，而且之前有先拿走魔法工作台，所以不用担心会缺少圣水。一些山脉被复原便会附带各种矿石，尤其是一些悬浮在空中的物体，这些物体在被净化后基本上都是积攒满矿石的，不过需要依靠垫脚的土块才能爬上去进行收集。据点附近有不少大木槌，打败它们收集毛皮，之后尽快制作出大仓库。大仓库制作完毕后，就要考虑打造一套好装备了，此时的首要目标是采集大量的一定量的石炭、铁以及石材，之后会据点制作神铁炉与金床，之后锻造出铁块和钢块，并且打造出一套强力的武器与装备。完成装备后可以继续采集一些素材，并且在据点建造好工房、卧室、厨房

集一些。来到魔城后，这里的钢铁大门（はがねの大とびら）可以直接拆走，因为后面建造时会用上。进入魔城，这里会有11个敌人要对付，底层是骷髅剑士，三楼则是死神骑士，然后楼顶有一个食人魔和两个法师，总体而言不难对付。解决掉全部敌人后，前往三楼中央开启两个宝箱，分别能够获得希望之旗以及能够减轻掉落伤害的钢铁之靴（はがねのグリーブ），由于之后的建造需要用到宝箱，建议这里直接把宝箱拆回仓库中。获得希望之旗后，返回据点将其插到据点中央即可激活据点。与此同时，公主、姆茨赫塔以及骑士拉斯坦（ラスタン）会出现在据点旁，与他们对话后使他们成为居民，并且获得饰品力量戒指（ちからのゆびわ）。从这里的流程开始，主角将需要依靠食物与回复道具来回复满腹度与生命值。



第二次龙王军袭击



1. 与姆茨赫塔对话，接到建……之间（占いの間）的任务，……得姆茨赫塔的设计图。占……的外墙需要用城墙（城のカべ）以及地面城墙（城のカベ・）来搭建，而制作城墙则……耗铁块和石材，由于之后……都需要用到城墙，因此建……作一些备用。建好外墙并……门后，屋子中还需要挂壁……カべしょく台）、收纳箱以及魔法制作台，魔法制作台可以直接用之前搬运回来的。制作挂壁烛台需要用到黏黏石（ドロドロ石），而黏黏石可以通过打据点周围红色地形附近的血之手来获得。建造完成后即可完成任务，并获得5个奇美拉的翅膀作为报酬。

2. 从公主处接到建造王座之间（玉座の間）的任务，同时获得王座之间的设计图。同样用城墙搭建外墙，作为房门的钢铁大门可以直接用之前搬运回来的。屋子内需要放2个王座（玉座）、2个挂毯（タペストリ）、2个大挂毯（大きなタペストリ）以及2根城柱（城の大柱），制作这些物件都需要用到大量之前提到的整齐绘布和金，金可以去据点北侧的矿洞中收集。建造完毕后任务完成，并且获得1个生命树果实作为报酬。

3. 与拉斯坦对话后接到建造仓库的任务，需要在一间屋子中放置1个收纳箱、1个大仓库、2个挂毯以及3个宝箱，据点中已经有一间屋子中拥有1个收纳箱以及1个宝箱，只需将屋子修缮好并且补给其他物件即可，任务完成后获得10个石材作为报酬。

4. 与姆茨赫塔对话，他会让主角把城镇等级提升至2级，之前已经进行了建造的话并没有什么难度，任务完成后获得1个生命树果实。此时再与姆茨赫塔对话，即可触发与龙王军的第二场战斗，并没有什么特别值得注意的地方，胜利后获得红色旅行门，欧连（オーレン）成为新的居民。

寻找三贤者

1. 放置好红色旅行门即可前往新的地区，与公主对话后接到寻找三贤者的任务。此时分别与姆茨赫塔、拉斯坦以及欧连对话，能够分别获得三名贤者的位置。首先与姆茨赫塔对话，随后前往红色门后的地区，跟随任务目标来到一片由沙漠以及冰面构成的区域。这里会出现爆弹岩，打败它们收集足够的爆弹石，之后回据点制作出魔法炸弹，随后返回之前的区域。值得一提的是，沙漠旁的矿洞中能够收集到之后会用到的奥利哈尔钢以及蓝色金属（ブルーメタル），不过这两种矿石并需用炸弹进行破坏，可以顺路先进行收集。跟随任务指引来到一座石堆处，用炸弹把石堆炸开，在石堆下面发现了罗隆德，与他对话后得知他便是三贤者中的一人。此时会出现一只史莱姆王，将其解决后与附近的一只史莱姆对话即可回收远古金币，同时令罗隆德成为同伴。任务完成的报酬为3个奇美拉的翅膀，之后与罗隆德对话，能够获得30个铜钉以及2座喷火石像，由于喷火石像是实用道具，可以放在身上常备。

2. 与拉斯坦对话后获得第二位贤者的具体位置，同样是在红色门后的地区，跟随任务指引穿过一

片毒沼，在尽头找到目标。原来第二名贤者也是熟人，是第二章的修女艾路，与她对话后得知需要找回呼风唤雨之杖，并且从她那里获得了大量回复用道具。首先要破坏艾路身后山头上的所有巢穴，想要快速破坏巢穴必须使用大槌。由于巢穴周围的杂兵会不断刷新，因此大可不必管它们。一路清理巢穴爬到山顶，把山顶的巢穴清理完毕后会出现一只巨型螃蟹，其近战的范围较大，十分难缠，可以考虑用喷火石像堵在其面前慢慢烧的战术来对付。胜利后取回雨云之杖，与艾路对话后使其成为同伴，返回据点交差，获得10个药草作为报酬，此时与艾路进行对话，又会获得20个药草。

3. 与欧连对话后得知第三名贤者的具体方位，跟随指引来到红色门后的一片熔岩地带，目的地是深处的一个高层建筑。靠近建筑后会遭遇敌人，是之前遭遇过的独眼怪物梅达的缩小版，全部清理掉后往上爬，在顶部平台发现第三名贤者阿美露妲正在遭受多名敌人的围攻，敌人的构成是法师与梅达，部分敌人在两侧的隔空平台上，需要利用平台上的魔法大炮对它们进行攻击。全灭敌人后取回太阳之石，返回据点交差后获得5个铁块作为报酬，与阿美露妲对话，可以获得魔法大炮与超突进机械。



打倒暗之战士

1. 从欧连处接到为公主打造专属卧室的任务，同时学会公主床（王女のベッド）的制作配方。需要改造的卧室其实就是王座之间旁边的屋子，先将外墙填补好，之后在里面放置物件即可。专属卧室需要1个花（花かざり）、1个挂壁烛台、1张公主床、1张贵族椅（きぞくのいす）以及1个女性看板。如果之前注意收集素材的话，这些物件的制作难度都不大，惟一需要注意的是装饰花，需要用花草铲（草花スコップ）进行收集。任务完成后获得10个奇美拉的翅膀作为报酬。

2. 从艾路处接到建造教会的任务，同时获得教会的设计图，并且学会了女神像的制作配方。教会同样需要用到城墙来搭建外墙，其余的物件也都能用收集过的素材进行制作，需要注意的是女神像需要在魔法制作台处进行制作。完成建造后与艾路对话，即可获得2个红色宝石(赤い宝石）作为报酬。

3. 与阿美露妲对话，获得传说装备之一的王者之剑（おうじゃのけん）的制作配方。制作王者之剑需要用到奥利哈尔钢、钢块、金、银以及染料，如果之前注意收集素材的话，此时可以直接进行制作，任务完成后获得2个银作为报酬。王者之剑是主线中能获得的最强力的武器，并且耐久度不会减少。

4. 从罗隆德处接到制作光之铠甲（ひかりのよろい）的任务，同时获得光之铠甲的制作配方。光之铠甲需要耗费蓝色金属、红色宝石、金、奥利哈尔钢、上质皮毛以及绳子。上质皮毛可以通过打沙漠附近的兔子型敌人来获得，其他素材也都是直接进行过收集的，制作难度同样不大。完成制作后与罗隆德对话，获得1个金作为报酬，同时学会勇者之盾（ゆうしゃのたて）的制作配方。勇者之盾的制作难度也不算高，可以一并制作出来。

5. 完成以上的任务后再与姆茨赫塔对话，他会让玩家把城镇等级提升至3级，提升完毕后获得1个生命树果实作为报酬。此时再次与姆茨赫塔对话，接到寻找魔力之结晶（魔力の結晶）的任务，同时获得最后的钥匙（さいごのかぎ）的制作配方，以及关键素材不可思议宝石（ふしぎな宝石）。制作最后的钥匙需要用到不可思议宝石、圣水以及变形金属（マネマネ金属），变形金属需要通过打红色门后区域的食人魔获得，这些敌人就在旅行门的附近，不过该道具的掉落几率较低，需要多打几只才能拿到。凑齐素材后制作出最后的钥匙，之后跟随任务指引前往地图上标记的魔城，用最后的钥匙打开城门，在里面遭遇到暗之战士。暗之战士会使用斩击以及回旋斩，攻击范围较大，与其近战会比较吃亏，这里推荐使用超突进机械的蓄力撞击来对付。击退暗之战士后，从魔城中的宝箱里获得魔力之结晶，返回据点交差后获得1个生命树果实作为报酬。



决战龙王

1. 从公主处获得祭坛的设计图（さいだんの设计图），并且获得神圣祠堂的制作配方。首先在在魔法制作台处制作神圣祠堂(聖なるほこら），需要用到太阳之石、雨云之杖以及远古金币作为素材，此外还需要用到圣水以及蓝色金属。建造祭坛还需要用到的青色祠堂石地可以直接在魔法制造台处耗费材料进行制作，其他物件也不难制作。建造完成后利用祭坛即可制作出彩虹水珠(虹のしずく），任务完成后获得2个曼陀罗草（マンドラゴラ）作为报酬。

2. 与公主分别对话两次能够触发两场与龙王军的战斗，战斗的难度都不是很大，最后出现的达斯龙攻击方式也与其他龙大同小异，两场战斗胜利后分别获得1个生命树果实作为报酬。

3. 结束两场战斗后终于可以开始与龙王的决战了，使用彩虹水珠即可飞往龙王岛。龙王岛的构造并不复杂，一路向前即可来到龙王城。进入其中后来到王座之间，这里会有条达斯龙，把龙干掉后记得开启王座前的两个宝箱，分别获得1个曼陀罗草和饰品守护宝石（まもりのルビー），守护宝石能够让主角受到的伤害减半，一定要记得佩戴。

4. 调查王座触发剧情，之后破坏掉王座后面的墙壁，再往前





会解除，此时需要迅速接近BOSS，并用近战快速减少其血量。不过经过一段时间后，BOSS就会把主角弹开，并再次进入无敌状态。此时只需要重复之前的步骤，反复几次即可把BOSS的血槽打空，之后便准备进入第二阶段的BOSS战。不过在进入第二阶段之前，龙王会上演DQ1中的经典桥段，想要用分一半世界出来的方法拉拢主角，这里会出现选项，一定要选择“否（いいえ）”，不然就会强制退回标题菜单。第二阶段BOSS会变身为龙形态，此时玩家身上除了传说装备以外的持有物全部都会消失，不过该阶段中同伴会不停地为主角提供道具，包括了回药草、世界树之药等回复用道具以及特定的食物，因此本战的难度并不算高。首先BOSS只会使用向前的撕咬攻击，这一阶段罗隆德会出现并提供梅尔基德护盾，趁BOSS使出撕咬时用护盾挡在其面前，即可使其晕眩，此时便是进行输出的时机。当BOSS的血量降至五分之三左右时，它会跳至远处，并且召唤出杂兵。此时需要在躲避BOSS远程火球攻击的同时，清理掉场上的杂兵。解决完杂兵后BOSS会再次跳近，此时BOSS的攻击方式分为远程蓄力射出火球以及蓄力吐息扫射两种。当吐息扫射的范围很广，而且威力极高，因此BOSS靠近平台进行蓄力时，玩家需要迅速垒起同伴给的石垣，让自己处于五层以上的高度。战斗中途阿美露妲会出现，并给予主角魔法大炮。当BOSS跳至远处时，可以将魔法大炮紧密排列在平台中央，之后按顺序进行发射，便可以迅速给予BOSS较高的伤害。当BOSS血量降至二分之一左右时，它会再次召唤出杂兵。将杂兵解决后进入战斗的最终阶段，此时BOSS会混合之前所有的攻击方式，同时我方同伴也会按顺序出现并且给予主角可用的道具，因此打法上大致没有什么变化。注意魔法大炮不要太早进行设置，否则很容易便被BOSS的攻击破坏掉。战斗胜利后调查中央的光球，即可让整个阿雷夫嘉尔德大陆重新复活，小小建造者拯救世界的旅程也就到此为止了。

走就能见到龙王。剧情过后开始BOSS战，第一阶段它会为自己制造无敌屏障，并不停地召唤出分身，本体则会使用火球进行攻击，使用封魔魔法以及在场景中设置大火球。想要对本体造成伤害，首先要解决掉分身。BOSS的分身有两种，其中小分身并不难对付，而大分身会使用冲撞攻击，想要回避掉比较困难。这里推荐使用超突进机械来处理分身，冲撞攻击能够一击解决掉小分身，也能够依靠冲撞时的无敌时间躲过大分身的攻击。解决掉一批分身后，BOSS的无敌状态

奖杯相关

综述

本作是一款可玩性非常强的游戏，但相比之下奖杯的获得难度并不算高。本作的主线流程并不算很长，奖杯与自由建造模式也基本无关，因此基本上一周目通关就能够解开大部分的奖杯。惟一的难点可以说是每一章的挑战奖杯，不过除了限时挑战以外的挑战都可以在完成章节的冒险后继续挑战，只有限时挑战比较麻烦。推荐玩家在一周目的时候熟悉主线的流程，并且完成除了限时挑战外的其余挑战，在二周目游戏时抛弃所有的支线，着力来完成限时挑战。



奖杯列表

杯种	名称	解锁条件
白金	全トロフィ–获得	获得所有的奖杯
铜	旅のはじまり	从洞穴中逃出并且开始冒险
铜	新米ビルダ–	初次建造了屋子
银	メルキド编クリア	初次完成メルキド篇
银	リムルダ–ル编クリア	初次完成リムルダ–ル篇
银	マイラ・ガライヤ编クリア	初次完成マイラ・ガライヤ篇
银	ラダト–ム编リア	初次完成ラダト–ム篇
金	メルキド编チャレンジコンプリ–ト	完成メルキド篇的所有挑战
金	リムルダ–ル编チャレンジコンプリ–ト	完成リムルダ–ル篇的所有挑战
金	マイラ・ガライヤ编チャレンジコンプリ–ト	完成マイラ・ガライヤ篇的所有挑战
金	ラダト–ム编チャレンジコンプリ–ト	完成ラダト–ム篇的所有挑战
银	设计图ビルダ–	完成10枚设计图
银	クラフト职人	完成500次道具制作
银	まものハンタ–	击败2000只怪物
银	オブジェクトブレイカ–	破坏了3000个物体
银	オブジェクトマスタ–	放置了3000个物体
银	アクセサリコレクタ–	获得了8种饰品
金	ル–ムコ–ディネ–タ–	制作了50种特殊房间
金	美食家	吃过了20种食物
金	爆破テクニシャン	用魔法炸弹同时炸倒8个敌人



火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4	BNEI	动作
多机种	NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム4	中文版
2016年2月2日	本地1~2人、在线1~8人	对应年龄：12岁以上
售价为PS4：479港币、XOne：481港币		

经历了系列多年的累积，此次登陆次世代平台的系列第四部正统续作，在集合了系列众多经典要素的同时，也做出了不小的改动，可以说在保持大框架不变的前提下，让游戏焕发出了全新的魅力。例如小队系统的进化，切换队长的功能使得战斗选择更加丰富。角色觉醒也有了全新的变化。数量众多的登场角色更是会令原作粉丝大呼过瘾。剧情方面紧接系列前作，一口气将漫画原作的所有内容囊括其中，对于系列爱好者来说绝对不容错过。

文 筒子君　美编 小瑟

操作列表

XOne	PS4	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	切换队长
X 键	□键	投掷道具
Y 键	△键	长按为积攒查克拉
A 键	× 键	跳跃 / 连按两次为二段跳跃
B 键	○键	攻击
RB/LB 键	R1/L1 键	呼叫队友支援
RT 键	R2 键	防御
LT 键	L2 键	替身术
十字键	十字键	使用道具

战斗系统

小队战斗

在小队战斗中，玩家需要先选择一名角色作为队长出战，之后根据个人需要选择一至两名角色组成小队进行游戏。组队时一些特殊的角色组合可以使小队成员的忍术和奥义出现变化。同时，还有援护攻击等支援动作，深入了解小队战斗的系统会对战斗有巨大的帮助。

支援量表 支援量表就是伙伴头像上的计量槽，战斗中除了切换队长会消耗支援量表外，按下RI/L1、LB/RB键呼叫队友发动支援忍术，这样会消耗指定队友的所有支援量表。消耗后的支援量表会随时间回复，需要注意的是，当队友以支援行动的姿态出现在战场中时，支援量表无法进行回复。

队长切换 队长切换：这是本作中最新加入的变化，也正是这个系统的出现使得游戏的节奏变得更加紧凑，打法更加多变。游戏中玩家向左右方向推动右摇杆即可进行队长的切换，此时之前选择的队友就会变为可操作的队长。每次使用切换队长时都会消耗一半的支援量表，不过如果在



呼叫支援忍术时按下队长切换，则会直接进行队长切换且不产生支援量表的消耗，另外在回合延续的阶段使用队长切换功能同样不消耗支援量表。

在游戏中，如果在使用连击的途中进行队长切换，变更队长后，还可以继续保持连击。实战中切换队长不仅可以用于进行连击，适时的切换队长也能达到迷惑对手的作用，有时甚至可以通过切换队长来躲避对手的进攻。

支援动作 当风暴量表到达50%之后就会自动触发支援动作的效果。游戏中每个角色都有特定的一种支援动作，在选择角色时能够看到角色的支援动作类型，本作中的支援动作共有以下几种：

打回原地：击飞敌人时对敌人追加一次攻击。对手发动此技能时可以按下R1/RB、L1/LB键让一名队友挡开这次攻击，并消耗一半支援量表。

奥义替身：被敌方奥义命中时代为承受攻击，发动后一段时间该援护角色将不能使用。

支援射击：使用查克拉手里剑时出现，投掷一次查克拉手里剑。

集气防御：集气时站在角色面前进行防御。

阻止冲刺：敌方冲刺时站在角色面前防御。

溃防防御：溃防时站在角色面前防御。

集气协助：提高恢复查克拉的效果。

查克拉

查克拉是本作中释放技能和使用强力行动的重要能量值，在游戏中只要长按△/Y键即可积蓄查克拉，积蓄查克拉时当前角色无法行动，不过可以呼叫队友支援。在游戏中大部分需要使用查克拉的行动，都需要单独按下△/Y键来提取查克拉，其详细用法在下文中会有说明。

另外查克拉除了可以按键来积攒外，通过不断攻击敌人也会使其掉落查克拉，此时长按△/Y键进行积蓄查克拉动作可以将之回收，另外靠近敌人掉落的查克拉，角色也会自动进行拾取。



移动

忍者移动 按住R2/RT键后推动左摇杆就可以使用忍者移动，通常用来闪避敌人的远程或是冲刺攻击，另外推动左摇杆后快速连按两次×/A键后也可以发动忍者移动。

忍者冲刺 连接两下×/A键发动，角色会向敌人发动冲刺，其距离相比查克拉冲刺来说更短，速度也更慢，但是不消耗查克拉，这招也可用作追击浮空的敌人。

查克拉冲刺 输入△→×/Y→A发动，角色会快速冲向敌人，且具有弹开飞行道具的能力，可以用来在被替身术闪开攻击后迅速接近敌人。另外按下△/Y后长按×/A还可以进行蓄力，蓄力后提高冲刺速度，增长冲刺距离。在使用查克拉冲刺时，向对手的反方向推左摇杆后使用查克拉冲刺可以快速与对手拉开距离。

查克拉取消 连击中发动查克拉冲刺可以取消连击动作，如果在对手替身术发动瞬间使用则能够追上对手继续连击，这一技巧是延长连击数增加输出的有效手段。

风暴量表

风暴量表可以简单看作是伙伴槽，战斗中受伤、进攻以及触发队友支援行动等操作都会使风暴量表增长。风暴量表超过50%之后，队友会自动发动支援动作。当风暴量表蓄满后，小队即可触发合体奥义以及联手觉醒，另外风暴量表蓄满时，查克拉也会完全回复。需要注意的是，当风暴量表蓄满后，经过一段时间后，就会自动清空，所以要注意触发时机。

觉醒

当玩家角色血量下降到一定标准值后，查克拉量表边缘就会出现觉醒刻印，此时玩家继续积蓄查克拉就会看到溢出的查克拉开始填充觉醒刻印，当这个球形的刻印被查克拉充满后，角色会进入觉醒状态。觉醒后角色会得到能力的提升，同时下方风暴量表变为蓝色并开始流失，全部消失后玩家恢复普通形态并会在一段时间内进入能力下降的状态。且在此之后的一段时间内，同一名角色无法再次觉醒。

由于此次游戏新增了队长切换功能，觉醒方面也出现了不小改动。首先，当小队队长开启觉醒后，依旧可以进行队长切换，更换后原先觉醒的角色风暴槽会继续流失。变回普通形态的负面影响只作用于觉醒角色。另外如果玩家在小队风暴槽蓄满时开启觉醒，小队的全体队员就会触发联手觉醒，并全部进入觉醒状态。需要注意的是，开启后三名角色的风暴槽会共同流失，且解除觉醒后全体也同时进入负面状态。

本作中的觉醒共分为三类：强化能力觉醒是最基础的觉醒类型，角色只会获得简单的能力提升，看来虽然普通，不过因为不会影响角色本身的招式反而可以提升攻击力，其实十分具有威胁；动作觉醒时，角色的招式会出现变化，此时原本对应忍具的十字键会根据角色招式变为特殊攻击；外观觉醒是最为明显的一种觉醒，觉醒后角色招式外观完全变化。这种觉醒方式虽然看上去十分炫酷，攻击力也会有具体提升，但是实战中却有着极大的弊端，普通连击发动后硬直较大，角色巨大的体积也不利于闪避。

进入觉醒后，玩家依旧可以发动投技、忍术、替身术，但是不能使用忍具或发动奥义。觉醒状态下被奥义命中会强制结束觉醒状态，并受到奥义伤害。觉醒后变换形态的角色将不会被投技命中，而不变换形态的角色依然受到投技影响。

攻击

基础攻击 本作中的基础连击依旧和系列之前的操作一样，玩家只需要通过简单的左摇杆搭配○/B键就可以打出连击。游戏中每名角色都有四种普通连击和一种特殊攻击，其中分别为：1. 对应向上方向的攻击，附带挑空效果。2. 对应向下方向的攻击，通常具有高连击数。3. 不附加方向的连击。4. 跳起后的连击，其中跳起后连击的首次攻击如果没有击中目标，则会不会继续发动后续的攻击。

根据每名角色的不同攻击派生，附加方向的连击按键次数也有所不同，有些角色按下三次○/B键就需要配合按下方向键，有些则为四次。这看似不起眼的一次按键次数的差别，在战斗中会导致角色之间的手感有很大不同。所以在对战时，建议按照自己需要的连击招式提前按下方向键，这样就可以保证不会因为错过推动摇杆的时机而错误的施放连击。

基础连击同样有着可观的伤害，所以千万不要轻视其作用。在战斗中，较为常用的连击是配

合挑空攻击后，再跳起追击的连击，这种连击不需要消耗多余的查克拉，伤害也十分可观。

投技 按下 R2+ ○ /RT+B 键可发动投技，投技可以破除敌方防御，也可在普通攻击的连击中发动，但每个角色投技的发动速度和攻击范围均有不同，需要多加练习。

手里剑 手里剑是远程牵制的武器，可以用来干扰对手恢复查克拉，按下□ /X 键就能投掷手里剑，输入△→□ /Y → X 键可以掷出灌注了查克拉的手里剑，威力更加强大。某些擅长远程攻击的角色连续按下□ /X 键可以打出投掷飞行道具的连击，非常难缠。

忍具 按下十字键可以使用忍具，在冒险模式中忍具可以自行编辑。其余模式的对战中，忍具会随着选择角色的不同发生变化。

回击技 在对手攻击的瞬间按下 R2+ □ /RT+X 键可以消耗 20% 查克拉将对手弹开，但不会造成伤害，遭到压制时可以获得喘息的机会。

装备破坏

本作中的全新要素，战斗中玩家受到一定程度的伤害之后，角色外观就会出现爆衣或者伤痕之类的变化。出现装备破坏后，屏幕一侧会出现文字提示，且画面出现慢动作效果。进入装备破坏的状态后，角色会出现攻击力小幅提升，但防御力下降的状态。

忍术

使用忍术时需要先按一下△ /Y 键，当角色身上出现蓝色特效后，再次按下○ /B 键就能施放忍术了。借助系列长久的发展，本作中许多角色都拥有数量众多的忍术可供选择，不过每次只能携带一种忍术进行游戏。游戏中，部分角色的忍术可以在使用后长按按键进行蓄力，以打出更高的伤害。一些角色在空中时同样可以施放忍术，除此之外在墙面上施放忍术时，特定角色的忍术还会出现变化。在战斗中，远距离忍术具有很强的压制作用，而近身忍术则更容易命中，使用时各有利弊，需要不断地积累经验才能灵活掌握。

忍术取消 忍术取消属于特殊动作的一种，本次的游戏中，一些角色在使用忍术时会存在较大的破绽，所以忍术取消成为了十分重要的防御手段。忍术取消的使用方式十分简单，当玩家放出忍术后，例如千鸟或螺旋丸之类的长距离突进忍术，只要在忍术命中前按下 RT/R2 键就可以强行中断忍术进入防御状态。使用此动作会消耗一定量的查克拉，但如果当你使用忍术而对手使出奥义突进时，及时做出忍术取消就可以保证自己不被命中。

忍术属性效果 属性效果的加成是本次新作中全新添加的要素，战斗中玩家使用具有属性的忍术后会获得一些附加效果。不过虽然在原作中，忍术的属性众多，但在游戏中只有水、火、雷三种属性得以体现，同时需要注意的是，这些效果不会在线上排名战触发。

水遁：在水上使用时，会得到环境加成，忍术威力和大小都会有所提升。

火遁：击中敌人后，对手的身上会出现着火的特效，此时会对敌方角色造成少量伤害，不过如果着火目标倒地或者来到水源附近则会立刻熄灭掉身上的火焰。

雷遁：在水上使用时，会得到环境加成，角色周围出现雷电特效，此时忍术的雷击效果将无法防御。



奥义

本作中的奥义依旧与系列之前相同共分为三种：

普通奥义：玩家连续按下两次△ /Y 键就会看到角色身上出现明显的蓝色特效，此时再按下○ /B 键就是放出奥义攻击，奥义攻击的伤害较高，通常可以打四分之一条血或更多。

联手奥义：当玩家的风暴量表积累完成后，画面会提醒玩家可以施放联手奥义，此时连按三次△ /Y 键，角色身边出现红色特效，就可以发动联手奥义。联手奥义发动时，角色会固定以突进方式进行攻击，玩家的小队中有几名角色，就会进行几次突进。

合体奥义：与联手奥义的情况相同，只是在进行角色选择时，选择固定的组合后，使用联手奥义会变为合体奥义，此时会出现更加华丽的奥义演出效果。同时，游戏为了方便玩家快速辨识出可以使用合体奥义的队友，在确定队长后，可以使用合体奥义的队友头像上会出现黄色的火焰标志，同时下方的奥义名称后面也会追加一个金色的牌子。

奥义取消 同查克拉取消类似，玩家在使用地面连击时，触发奥义操作就可以使用奥义攻击来强制中断正在进行中的连击。熟悉一些角色的连击动作后，可以更加轻松地使用奥义直接命中敌人。



防御

替身术 在对方攻击命中的瞬间按下 L2/LT 键即可发动替身术回避对方攻击。替身量表会在一段时间不使用替身术后快速回满，另外被攻击时替身量表也会缓慢增长。当替身量表低于对手时最好不要主动进攻，否则对手可以轻易用替身术闪开攻击并展开反击，可以说拿到替身量表优势的玩家就能掌握对局的胜负。

防御 按住 R2/RT 键可以防御敌人攻击，不过防御时依旧会受到极小的伤害，同时受到一定次数攻击后就会被破防，破防后会进入眩晕状态，角色会变得毫无防备。

受身 当被击飞时按住 × /A 键会进行空中受身可以防止掉落查克拉球，当被击倒时推动左摇杆可以在起身时翻滚，躲开对手的追击。

回合制

本作游戏中，战斗分为单胜回合制和三局两胜制两种，单胜制自然不用多说，将敌人击倒即可获胜。但是多回合战斗就会涉及到延续回合的问题。战斗中，一方玩家败北后会恢复全部体力值，平手则双方共同恢复。同时双方角色的查克拉和替身量表回满，风暴槽全部归零。另外延续回合最初阶段，如果获胜一方的血量达成觉醒条件，觉醒刻印会被短暂封印，此时无法使用觉醒。

故事模式



故事模式的评价判定十分的简单，只有体力、I·A（QTE）达成率、是否接关和隐藏动作达成率四种。只要不败北，其中接关一项固定为 S 评价，体力和 I·A 达成率超过 90% 就可以获得 S 评价。隐藏动作达成率这一评价只存在于部分关卡内，这些隐藏动作达成条件各不相同，但基本只要完成对战奖励的要求就可以全部解锁。

奖励条件

在故事模式中，每一关都有特点的奖励条件，达成条件要求可以获得忍宝，奖励条件完成与否不影响游戏评价。忍宝可以用来在游戏的收藏选项内的万代商店兑换各种道具使用。

S 级评价心得

故事模式的打法比较固定，·A 操作方面因为固定按键，也十分容易完成。

大型战斗中，通常需要进行多番尝试来摸清敌人的攻击手段，由于游戏中所有特殊战斗中敌人的远程攻击轨迹都会有红色的高亮提示，玩家只要注意闪避即可。另外由于大型战斗中敌人的攻击范围通常比较广，所以一定要以闪躲优先保证血量，同时敌人许多看上去威力十足的攻击其实可以使用防御来格挡，有时如果实在闪避不过也可以选择格挡来减少伤害。需要注意的是，部分大型战斗中是有检查点设定的，只要能保持一个阶段战斗中尽量少受伤害，在之后一阶段的战斗中选择重试依旧可以延续之前的状态再次挑战。

冒险模式

这段故事发生在忍界大战之后，由原创剧情组成。其中插入了大量原作中更早一些的剧情回忆，并以记忆水晶的方式让玩家可以再次重温这些战斗。冒险模式中存在必须完成的主线任务和许多支线任务，由于本作自带中文且任务大都较为简单这里不再赘述。完成冒险模式的同时，同样可以获得忍宝和金币，完成特定事件还能获得更为丰富的奖励内容。

奖杯/成就说明

作的白金/全成就难度较单，除了个别战斗可能需次尝试外，并没有什么特人为难的奖杯/成就存在。只要将故事模式打出全 S 价，之后再完成冒险模式，的技巧奖杯一人双手柄刷取即可。另外不知道是不是制作组本身就对自己的服务器没有信心（笔者几乎匹配不到网战对手），本作中干脆不存在在线奖杯，如此一来白金/全成就难度则更加简单。

名称	属性 / 点数	说明
缺的风暴大师	白金 /120	取得所有奖杯 / 解锁所有成就。
斗争的锁链	铜 /10	完成创生之章。
各自的道路	铜 /10	完成双杰之章。
终止的威胁	铜 /10	完成共斗之章。
暴神封印	铜 /10	完成决战之章。
绊，再现	铜 /10	完成新生之章。
斗的末路	铜 /20	以战斗评价 S 完成「创生之死斗」。
露出的真身	铜 /10	以战斗评价 S 完成「面具底下」。
班的奋战	银 /20	以战斗评价 S 完成「少年们的战场前篇」。
倒性的组合	银 /20	以战斗评价 S 完成「少年们的战场后篇」。
中觉醒的事物	银 /20	以战斗评价 S 完成「身处于地狱」。
超越老师	铜 /10	以战斗评价 S 完成「外传：漆黑的世界」。
霸激战之人	铜 /10	以战斗评价 S 完成「自热化的战场」。
与大蛇丸的差距	铜 /10	以战斗评价 S 完成「“鹰”再次行动」。
决战的结果	铜 /10	以战斗评价 S 完成「知道一切的人们」。
“鹰”之跃动	银 /20	以战斗评价 S 完成「前往战场」。
受控的十尾	银 /30	以战斗评价 S 完成「十尾，咆哮」。
超进击的三足鼎立	银 /30	以战斗评价 S 完成「第七班，集结」。
贯穿挚友的雷刀	铜 /20	以战斗评价 S 完成「时空间的战斗」。
抵抗威胁的忍者	铜 /20	以战斗评价 S 完成「十尾祭品之力」。
苦恼与未来	铜 /20	以战斗评价 S 完成「外传：先人的战斗」。
传进心中之暖光	铜 /30	以战斗评价 S 完成「填补空洞内心之物」。
其拳，挥向巨恶	铜 /20	以战斗评价 S 完成「斑的脉动」。
极致组合	银 /30	以战斗评价 S 完成「两个人」
燃烧叫喊的激情之兽	银 /30	以战斗评价 S 完成「红色猛兽」。
师徒的鲜明身手	铜 /20	以战斗评价 S 完成「“鹰”疾驱」。
轮回的尽头	铜 /20	以战斗评价 S 完成「外传：名为兜的男人」。
斑的惨败	银 /30	以战斗评价 S 完成「狂暴的疾风，奔驰的迅雷」。
带人逝去	银 /30	以战斗评价 S 完成「暴神辉夜前篇」。
凌驾于神的忍者们	银 /30	以战斗评价 S 完成「暴神辉夜后篇」。
最后的胜利者	银 /40	以战斗评价 S 完成「鸣人与佐助」。
疾风的轨迹专家	银 /30	将「疾风的轨迹」的主要事件全数完成。
疾风的轨迹大师	金 /60	将「疾风的轨迹」的支线事件全数完成。
究极生存赛 30 人斩！	银 /30	究极生存赛模式中击败 30 人。
能力限制生存赛初级完成！	铜 /10	将能力限制生存赛的初级全数完成。
能力限制生存赛中级完成！	铜 /10	将能力限制生存赛的中级全数完成。
能力限制生存赛上级完成！	铜 /10	将能力限制生存赛的上级全数完成。
做得好！挑战联盟初级完成！	铜 /10	将挑战联盟的初级全数完成。
太惊人了！挑战联盟中级完成！	铜 /10	将挑战联盟的中级全数完成。
太出色了！挑战联盟上级完成！	铜 /10	将挑战联盟的上级全数完成。
被解放的个人之力	铜 /10	在自由对战的对战形式中以个人奥义放出终结技。
心有灵犀	铜 /10	在自由对战的对战形式中以联手奥义或是合体奥义放出终结技。
攻击就是最大的防御	铜 /10	在自由对战的对战形式中连击数达到 50 连击以上。
看透瞬间之人	铜 /10	在自由对战的对战形式中放出回击技。
解放的禁断之力	铜 /10	在自由对战的对战形式中觉醒时给予最后一击。
团队合作全开	铜 /10	在自由对战的对战形式中联手觉醒时给予最后一击。
个体能力的最大限	铜 /10	在自由对战的对战形式中 1 回合内以队伍全员的奥义击中对手。
负伤者无	铜 /10	在自由对战的对战形式中没有受到装备破坏的情况下取得胜利。
万全不败	铜 /10	在自由对战的对战形式中的 3 回合制内未被对手取得任何一胜的情况下获得胜利。
下一个连击的可能性	铜 /10	在自由对战的对战形式中的连击时切换队长。



如龙 极	SEGA	动作冒险
多机种	人中之龙 极	中文版
	2016年1月21日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/PS3：6490日元		

主线通关时间：约15小时（读剧情）
白金时间：约100小时
本文对应游戏版本：1.02

文 宇宙人 美编 NINA

《如龙 极》的火速发售确实让人对名越制作组的效率感到惊讶，不过游戏玩下来之后才发现原来很多东西都是从《0》里面照搬过来的……虽然从之前的宣传片段就一见端倪，但确实没想到利用率这么高，比如女子摔跤这种换了个皮的，以及像轨道车这种连皮都不用换的小游戏随处可见，还有那恶心的枪战……而且可玩的要素没有《0》那么多。当然，本作说到底还是初代重制，剧情质量是早已受到肯定的，而且中文版同步，对于没玩过初代或者看不懂日文的朋友来说本作非常值得一玩。

系统简介

基本操作

PS4按键	PS3按键	作用
□键	□键	轻攻击
△键	△键	重攻击/特定条件下发动热血动作
○键	○键	确认/抓投
×键	×键	取消/奔跑/回避
R1键	R1键	摆出架式
L1键	L1键	防御
L2键	L2键	视角复位
R2键	R2键	挑衅
R3键	R3键	进入主视角模式
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	调整视角
方向键	方向键	切换战斗风格
OPTION键	Start键	打开菜单/暂停&跳过剧情
触控板	Select键	打开地图



战斗技巧

桐生一马的基本战斗方式由□键的轻攻击和△键的重攻击构成，轻攻击连按会自动构成连段，连段接重攻击作为终结。不同的战斗风格连段数会有差异，快攻手风格的连段数最多，火爆浪子最少。敌人防御的时候可以通过连段来破防，也可以用○键来抓投。抓住敌人之后可以接□殴打、△击飞或者○摔倒，满足特定条件按△键能使出热血动作。但是要注意后期体型比较壮的敌人和BOSS会拆投，部分甚至还会反投技，所以抓投要慎用。

挑衅的主要作用是回复热血量表，但是挑衅动作除了本身就是硬直时间之外，还会让杂兵强制进入发怒的状态，所以同样要慎用。部分杂兵在HP下降到一定程度之后也会进入发怒的状态，此时它们出了战斗力会加强之外，还会掏出刀子或者手枪之类的武器，所以当杂兵发怒时最好优先解决。



热血量表&热血动作

HP下方的蓝色槽就是热血量表，跟HP一样，可以通过能力强化延长。热血量表的主要作用是发动热血动作，热血动作是系列特色的必杀技系统，只要热血量表足够，并且在特定条件下，比如抓住敌人，敌人在倒地状态，或者场景周围有特定的道具等等，画面右上角出现提示时按下△键，桐生一马就会使出帅气的必杀技给予敌人重创。

通过能力强化还能让桐生一马获得红色热血量表，红色热血量表是热血量表末端红色格子。在继续到红色热血量表的状态下，桐生能使出一些更强力的热血动作，此外，通过能力强化获得的部分能力也要求在有红色热血量表的状态下才能发动。

超级精髓

本作新增的要素，在热血动作之上的必杀技。在能力强化中"心"项目下路线第二行的三个强化项目就是让桐生分别学会三个风格的超级精髓动作。

在与本作的 BOSS 以及部分小 BOSS 的战斗中，他们的 HP 下降到一定程度之后会进入无防备状态，此时身体会发出蓝、粉红、黄、红四种颜色其中一种的光芒，同时 HP 会飞快地回复。这个状态下如果桐生学会了超级精髓动作，并且热血量表达到发动热血动作的需求量，只要根据颜色切换战斗风格（蓝色对应流氓，粉红色对应快攻手，黄色对应火爆浪子，红色对应堂岛之龙），靠近 BOSS 之后就能使出威力更强更华丽的超级精髓动作，给予 BOSS 重创。

由于 BOSS 在无防备状态下 HP 回复速度很快，所以除了堂岛之龙外其他三个风格的超级精髓动作必须优先学会，不然 BOSS 战有可能陷入持久战。

能力强化

本作的能力强化跟《如龙》初代一样，通过打倒敌人或者吃东西等手段获得经验值点数，然后通过分配点数让桐生学会不同的能力。能力盘跟《0》类似，从圆形中心开始，然后沿着盘上的路线依次学会上面的技能。不过能力盘不是根据战斗风格来划分，而是像初代一样以心、技、体三个项目来划分，心项目主要是学习新的热血动作，还有跟热血量表相关的能力。技主要增加战斗的招式动作，而体主要是提升体力和攻击力等。

最后还有一个"堂岛之龙"的能力盘，这个能力盘上的所有能力都不能通过分配点数学习，只能通过完成真岛趴趴走相关的内容，提升跟真岛的孽缘或者跟完成古牧老师的修行才能学会。



战斗风格

跟《0》一样，桐生一马的战斗风格一共有 4 种，分别是流氓、快攻手、火爆浪子和堂岛之龙。战斗中可以通过方向键随时从这 4 种风格中切换。各个风格的特点大致如下。

流氓风格

属于平衡性最好的风格，无论是连段数还是攻击伤害都比较优秀，拥有"根性反击"特性，使得桐生在遭到攻击产生非倒地硬直的时候可以马上取消硬直并给予敌人反击。对付小的杂兵以及比较弱的 BOSS 时有非常好的压制效果。此外，能力强化之后还能学会很多丰富独特的技能和热血动作。

快攻手

偏向于速度的风格，特点是连段数高而且行动灵活，缺点是伤害很低，难以破防。快攻手自带特性是三连回避，并且可以通过能力强化增加回避次数，连续攻击敌人可以给敌人造成眩晕状态。此外还能学会"钟摆闪避取消""钟摆＋垫步闪避""负伤钟摆闪避"等强大的回避技巧，使得这个风格成为单挑时最安全稳定的风格。

火爆浪子

攻击威力是三个风格最高，但是连段数最少，甚至走路都不灵活的风格，比较适合群战。火爆浪子风格的特性是攻击的时候会自动捡起身边的道具并攻击敌人，而且防御动作会变成"抵抗防御"，抵抗防御可以全方位承受一定程度的攻击（普通防御只能防正面），但是无法完全抵消伤害。能力强化之后，热血状态下的攻击会带有一定程度的霸体。

堂岛之龙

前作隐藏的究极战斗风格，同时也是初代《如龙》中桐生的战斗动作，这个风格跟流氓风格接近，能力强化之后同样有不少独特的技能，但是没有强化之前可以说是最弱的风格，通常要到后期才会使用。

流程攻略

本作初期有三个难度可让玩家选择，通关一次之后才会开启 EX-HARD 难度，不过本作的 EX-HARD 难度可以继承存档，继承之后除了支线完成情况以外几乎所有内容都能保留，包括了能力强化和达成目录等，能力强化在第一章依然是最强状态，到第二章出狱之后会还原到继承存档的状态。所以建议一周目低难度的时候把能完成的支线都做了，能解锁的奖杯也在低难度下完成，之后再继承存档通关一遍高难度即可。

本攻略对应 NORMAL 难度。

第一章　杀害老大的宿命

章节开始之后跟随者真司到和平金融公司收一笔账，进去钱庄之后会进入第一场基础教学战斗。按照提示打倒所有人就会进入剧情，完成金额回收。

完成战斗教学之后根据真司的提示去瑟蕾娜酒吧，路上会撞到一个道上兄弟并进入第二场教学战斗，这场战斗主要是教防御回避和使用热血动作。可以直接抓住敌人按△键发动，或者捡起地上的长棍直接使用。完成教学和之后上去瑟蕾娜进入剧情。

之后就是新增剧情部分，时间回到了数个月前，桐生为了给由美庆祝生日，在丽奈的建议下去买戒指给她当作生日礼物。先去昭和大街东侧的 Le marche 买戒指，买到戒指之后回去的过程中会戒指会被人偷走。此时又必须先将戒指抢回来。走到中道大街中央的时候会出发走丢了的剧情，此时正好有人过来提示桐生到天下一番大街的后巷去抓人。到达后巷之后可以从自动售卖机后面找到小偷。小偷再次逃跑，这次没有提示了只能自己找。第二次小偷匿藏的地点在甲鱼大街，大家如果玩过《如龙 0》的话就是去以前桐生搞房地产的办公室，在门口对面的招牌背后就能找到小偷。逮到小偷之后会进入战斗，此时可以切换战斗风格了。附近的单车很多，用火爆浪子风格可以轻松解决。

打倒小偷之后他告诉桐生，戒指已经被他拿去当掉换钱并且去买彩票全输了，此时桐生只能先去当铺把戒指找回来。当然，桐生现在在身上没有钱买回戒指，打开购买界面退出来之后会触发剧情。当铺老板不肯交还戒指，

TIPS 如果BOSS进入了无防备状态而桐生的热血量表又不足的话，可以切换快攻手风格快速连段积蓄热血量表，然后赶紧切换对应风格发动超级精髓，虽然难免会被BOSS回不少HP，但是超级精髓的伤害至少可以将回复量打回来。

所以现在只好去找人借钱了。往粉红大街走会正好遇到真司，向他借12万之后回去当铺，发现老板居然坐地起价到15万，吵不过他的桐生只好再想办法筹钱，往中道大街走会再次遇到真司，问他再借3万。回到当铺那个老板已经帮桐生留下戒指了，而且还免费把戒指交还桐生（怎突然就这么良心了！）。

拿到戒指之后回到瑟蕾娜触发跟由美庆祝生日的剧情。时间回到现在，第二天桐生醒来之后去风堂会馆触发由美被抓走剧情，之后往堂岛组的事务所走，路过剧场前大街的时候昨天收账的人会带人来拦截桐生，不过不足为惧。进入堂岛组事务所之后本章结束。

之后在监狱里桐生还要跟牢里几个说要报仇的人干一架，这里还会有一个使用"超级精髓"系列必杀技的教学，按照教学给敌人最后一击即可。



第二章 空白的十年

这一章开始之前必须先说明一下，桐生坐了10年的牢出来之后身体能力已经下跌到原始状态（上一章的时候可以说是《0》里面的巅峰状态），要通过打架获得经验值，然后要通过加点数来逐步强化能力。

从牢狱里出来的桐生一马首先要按照风间的信件的提示去找一家叫"星尘"的店。不过在这之前要先去剧场前广场找情报贩子问出店的位置。经过天下一番大街的时候会遇到真岛吾朗前来挑衅，推荐用流氓风格看准他的破绽用"□□□□△"这样的连段进行压制，一般来说一周目很难赢的，但是就算输了也没关系。

继续往前走到赤牛丸的位置时会再次遇到街头流氓找茬，这个杂兵对现在的桐生来说也有一点强度（当然完全比不过真岛），小心他身体突然变红使出的重击。同样推荐用流氓风格来压制。在剧场前广场找到情报贩子青木，从他口中问出了星尘的地址。



走到星尘外面的时候会遇到一个这家店的男公关来找茬，打倒他之后，店的主人一辉会出现并来迎接桐生进店内。因为后面还有一场群殴，所以如果现在HP不多建议到外面吃点东西或者买点药之类的。

在店内坐下之后，一辉开始跟桐生解释这段时间的变化，但是话说到一半左右外面就有人闹事了。下去跟闹事的人对话之后进入战斗。这场战斗一辉和刚刚跟桐生打了一场的男公关雄哉也会进入帮忙战斗，他们抓住敌人的时候如果有热血量表的话靠近之后可以发动协力必杀技。另外，场地内有不少杂物可以当做武器用，而且还能找到两瓶药，所以尽情地砸店吧！

打完这一场之后跟真司对话章节就会结束，因为下一章要闯入东城会的本部，所以在这之前建议去买点药，真司也会如此建议桐生的。准备好就确认出发。

第三章 火爆葬礼

到达东城会本部之后先跟真司汇合，注意不要太靠近别人的视线否则会被轰出去。进入东城会之后直走然后往右拐到后门的位置，那边把守的人表示要戴上丧章才能进去，没有丧章的桐生现在只能自己想办法。往中间大门的方向走，到"受付处"那边跟柜台人员对话，选"用假名蒙混过去"和"以前我待过堂岛组"。不要选错否则又会被轰出去。签到完毕之后进入建筑物的大堂内，跟中央靠右边的葬仪人员对话得知他正好丢了个丧章。出去屋外往右走，在另一个柜台后面的空地就能找到丧章。不过桐生捡起来之后正好被那个工作人员发现并拿走了。再次进入屋内，到左侧找到刚刚的葬仪人员，对话之后得知这个人不干了，回到外面去，还是刚刚见到丧章的位置找到刚刚那个人，对话之后得知他已经把丧章扔垃圾桶了。调查一下附近的垃圾桶就能找到丧章，具体位置在刚刚签到的柜台后面的垃圾桶里。拿到丧章之后就可以从后门进去了。快走到后门的时候会有一个近江联盟的光头上门找茬，打倒他之后才能进去。

从后门进入屋内之后跟着真司走，注意楼梯的拐角处有一个武器商人，因为后面的战斗比较多，这里也可以买一些武器和防具。进入二楼的房间之后按照提示调查墙上的5幅画像，接着就会进入剧情。剧情后马上进入战斗队东城会的成员。打倒他们之后进入战斗部分。

逃离葬礼会场

进入这部分之后马上往右走可以拿到一瓶药，之后一边打倒敌人一边往庭院的方向走。敌人可以用场景内的灯柱作为武器来对付，效果非常好。打倒第一批敌人之后继续前进会遇到扔飞刀的敌人，此后这类敌人在混战里还会出现不少，如果看到全都要优先解决。其次是还要注意那些拿着武器的杂兵，不过优先度比其他飞刀杂兵低。另外场地内能找到很多回复药，注意回收。

走到中庭的时候会遇到真岛吾朗，不过他在这里完全没动真格，HP也很低，可以轻松解决。打倒真岛之后来到外面再消灭一批杂兵就能进入BOSS战。

BOSS：岛野太

很偷工减料的一个BOSS，要说原因的话他完全就是《0》里面勒索哥的招式套路，几乎一模一样。打这个BOSS之前必须确定桐生已经学会了三招超级精髓奥义，位置在"心"项目的下路。

BOSS的攻击方式主要有三种，分别是冲刺抓投、大回旋挥拳和三段攻击。最常用的是三段攻击，其中第三下能够破防的，虽说是三段但实际上他很可能只出第一下或者前两下，攻击落空之后迅速靠近有很短的反击机会，如果慢了的话一般会被他防御了，所以进攻的时候经常要猜他到底会攻击到第几下停，太晚反击会



TIPS 游戏中并没有40号支线，反而39号支线重复了两个（前作也有类似的BUG）。此外，日版的支线编号跟中文版也有出入。

错失机会，而太早反击自然会被打飞。另外一招是大回旋挥拳，这招的硬直很大，躲过后可以用快攻手或者流氓连段输出。冲刺撞击被碰到了通常会被抓住，此时要快速连按 × 键挣脱。撞击落空也可以快速靠近他背后打两下。比较安全和稳定的是用快攻手风格迎战，但是难免会陷入持久战，如果用流氓风格输出会高一些，但也伴随着一点危险性，具体还是根据大家的习惯来作战吧。

第四章　邂逅

章节开始后前往瑟蕾娜，桐生向丽奈打听了这几年关于由美和美月的事情。丽奈提议桐生回去刚刚跟伊达喝酒的店“酒神”那边打听美月开的 Ares 的情报。此后，瑟蕾娜这边就会成为桐生的基地，可以在这里存放道具或者存档。

到达酒神之后发现这边的人已经全被杀死了，而角落里有个小女孩拿着一把手枪蹲在那里。从酒吧出来之后会遇到一群小混混在欺负小狗，桐生发现小女孩遥看不过去，所以桐生出手教训了小混混们一顿。

解决小混混之后，遥会让桐生去买点食物来喂小狗。要买的东西一共有 3 样，分别是去中道大街入口处的唐吉诃德买一个“纸盘”和一瓶“南阿尔卑斯天然水”，然后还要到中道大街 巷内的 POPPO 便利店买“狗食”。喂完狗狗之后遥就晕倒了，此时要将她带到瑟蕾娜，途中会遇到两批杂兵拦截，像往常一样打倒他们即可。

到达瑟蕾娜发生剧情之后跟遥对话，接着就由她带路前往美月所经营的 Ares。全程跟着遥走即可，路上遇到警察拦截的时候选“逃走吧”即可。进入千禧塔，到达顶层美月的店里发生剧情并进入 BOSS 战。



BOSS：林弘

林弘同场的还有不少杂兵，必须优先解决掉。场地内有很多家具可以用火爆浪子风格砸。不过要注意 BOSS 也会用道具的，而且 BOSS 用道具的攻击动作最后一下一定要躲开。清理了杂兵之后就是跟 BOSS 单挑，推荐用快攻手风格来应对。BOSS 的攻击技巧大多数都只有一段，但是一般会带倒地效果，其中手刀攻击如果被打中的话会强制眩晕，之后肯定会挨一套连段的。BOSS 的中段拳和上端踢都是都是能强制倒地的招式，倒地之后可能会被追击甚至会挨一招必杀技，此时一定要连打按键挣脱。BOSS 非常擅长回避反击，所以主动进攻的时候最好不要用太长的连段，□△或者□□△就差不多了。也可以采取不主动进攻的战术，先引诱 BOSS 出招，然后垫步绕到他背后攻击（推荐 4~5 段左右的招式）。打倒他之后本章结束。



第五章　赛之河源

跟伊达对话，他建议桐生到西公园那边找情报贩子。西公园无法像《0》那样直接进去，要先进入旁边小公园那里。进入公园的厕所触发剧情，然后让里面的人带桐生进去。找到情报贩子之后，他会让桐生进入地下斗技场打一盘比赛获得三连胜的奖金，以此作为情报费用。开始战斗之前要将身上的武器和防具都拿下来，但是回复道具可以准备，因为后面是三连战，如果大家没信心的话可以准备一些药。



第一战：丹尼尔 · 费德曼

很简单的对手，可以用流氓风格□□□△直接压制，他偶尔会进行反击，看到不对劲及时防御或者用回避拉开距离即可。

第二战：前泰拳世界拳王 G · 普拉穆克

前拳王非常擅长回避，有点类似桐生的快攻手，所以我方也建议用快攻手来对付他。如果事先学会了“技”类别中的“钟摆闪避取消”（第一个就是）会更加轻松。战斗方法可以用□攻击 1~2 下然后马上用垫步取消，引诱他攻击然后侧移到他背后或者两侧反击，这样他就无法躲开了。如果攻击被他躲开了，同样要马上垫步侧移到他背后继续反击。

第三战：G · B · 荷姆斯

笨重的体格类似于桐生的火爆浪子风格，不过笔者推荐还是用快攻手来打。套路跟上一场接近，可以先用 1~2 下的普通攻击逼他防御，然后迅速取消垫步到侧面攻击。如果被他躲开了则继续取消组织下一次攻势。另外，他的攻击硬直很大，躲开之后也是很好的反击机会，如果桐生遭到攻击的话要马上按住 L1 防御同时连按 × 键往两侧躲避，这样就有机会甩开他后续的连段，避免遭到重创。

打赢擂台之后情报贩子会将知道的情报告诉桐生，此时遥被抓走了，而保护她的伊达警官因此受了伤来到了公园，还被一群流浪汉包围，赶紧出去外面帮忙解围。注意这边的流浪汉都拿着武器的，小心应对。解决了流浪汉之后，情报贩子会出来告诉桐生，遥被真岛组抓走了，现在要去宾馆街的吉田打击练习中心救回她。进去之后会发生跟真岛的 BOSS 战，所以去之前要做好准备。



TIPS　学会心类别的“飞燕之魂”之后，快攻手风格回避敌人的攻击之后可以积蓄热血量表，这个技能可说是游戏中最轻松最安全的积蓄热血量表方法之一，配合“堂岛之龙”风格可直接发动的热血动作等特性有绝佳的效果。

BOSS：真岛吾朗

真岛吾朗在这场战斗用的是《0》里面的“岛野狂犬”风格，两行HP打掉一行之后就会切换成“强打者”风格。战斗开始之前场地内还有很多杂兵，必须优先解决掉。

真岛的岛野狂犬风格自带一把匕首，匕首攻击是无法直接防御的，所以推荐用快攻手的风格应对。快攻手的防御动作会变成回避，而且灵活的机动性也有利于跟同样灵活的岛野狂犬风格战斗。基本套路是通过垫步回避绕到真岛的背后进攻。场地内有杂兵留下不少的球棒，但是说实话对真岛起到的作用不是很大。HP打掉1/4左右之后会进入特殊的攻击演出，此时画面会出现连续的QTE，必须连续按对躲开一套攻击。不过按失败的话，后续攻击也会停下来，伤害不高所以不用担心。

真岛切换强打者风格之后，武器变成棒球棍。棒球棍常用的是5~6段的普通攻击，还有像双节棍那样耍的那招，以及3段的“本垒打”。这个状态最大的威胁在于招式很多是带有霸体的，比如类似耍双节棍的那一招，所以最好保持一些距离，等他的攻击落空之后再反击。



第六章 父与子

离开瑟蕾娜之后，情报贩子的手下会过来找桐生说情报贩子好像出了些情况，想要桐生过去看看。跟花商对话之后前往打击中心。进入打击中心之后会跟花商的儿子和之后纠缠他们的小混混各打一场，打完之后，去剧场前的dabolah。剧场里面还会跟迹部组的人打一场。解决了花商儿子的问题之后回去赛之河源报告。

回去瑟蕾娜，正好伊达警官也为自己的女儿的问题而烦恼。打听完了之后去第三公园会遇到伊达的女儿沙耶，从沙耶的朋友口中得知沙耶跟一个叫正太郎的男生走得很密切，让桐生到冠军街的“SHELLAC”酒吧见见那个人。去到那边酒吧之后，酒吧的老板会让桐生问个问题，答对了他才会说，问题答案是“山崎25年”。答对之后老板会告诉桐生那个人三个月前跳槽去了“星尘”，并且改名叫“翔太”了。

去到星尘之后发生剧情就进入战斗，帮伊达警官打倒几个纠缠她女儿的小混混。之后伊达一个人去了放贷的事务所那边。桐生在星尘等了很久都没有消息，察觉到不妙之后决定还是过去看一下。前往粉红大街的花形大楼。

进入花形大楼之后会进入强制战斗，跟这个事务所的人和骗了伊达女儿的那个牛郎翔太打一场，从实力来说只能算是一群血稍微厚一点的杂兵而已。翔太手上拿着小刀而且HP比较厚，建议先解决其他人，场地内有很多椅子，用火爆浪子风格可以快速清扫杂兵。剩下翔太的时候用超级精髓必杀技打倒他即可。



第七章 龙和鲤

章节开始后前往“粉红大街巷内”的龙神会馆问关于纹身的事情，之后锦山会打电话过来并在瑟蕾娜约见桐生，回去瑟蕾娜跟伊达他们交代一切，之后遥会“离家出走”。

去将遥找回来，首先去剧场前广场跟情报贩子对话，之后到旁边的SEGA游戏中心里面就能得到遥的情报。跟里面的女生对话之后得知遥似乎被带到七福大街旁边的停车场了。到达七福停车场（地图上的翻译为“七福公园”），找到那个醉汉之后“威胁他”几次，然后他就会告诉桐生遥已经被人抓走了。逼问之下只能知道被抓去了“某公园”。将西公园和儿童公园都调查一遍发现没有之后，回去第三公园那边。进入第三公园剧情之前最好先回复一下或者买点药，因为接下来会被带到星尘那边发生战斗。

神秘人他们把遥拐到了星尘那边，并威胁桐生要交出遥的吊坠，桐生交出吊坠之后他们仍不肯罢休，所以只能打一场了。这场杂兵战首次出现拿着枪械的敌人，还好他们不会经常开枪，除了小BOSS以外其他还有两个杂兵拿着枪，建议优先解决拿枪的杂兵。如果事先学会了“古牧流 封铳法”的话可以轻松秒杀拿枪的杂兵。



剧情之后桐生和伊达会将遥带到西公园赛之河源，此后这里也会成为桐生的基地。现在跟锦山见面还有一点时间，在伊达的建议下先带遥到处走走。西公园门外的流浪汉告诉桐生在彩票摊那边有隐藏的乐子。前往泰平大街的彩票摊跟柜台的阿姨对话，她会要求桐生先支付10万日元才能让他去地下赌场。一般来说只要不是乱花钱的话身上的钱都会够，不够的话可以在路边找找被流氓欺负的人，帮他们解决问题之后有一定几率获得可以卖10万日元的金盘，运气差一点的也能获得价值1万日元的银盘。

付钱进入地下赌场之后，当然是先去赌两把啦。此时遥会给桐生提示，而且还非常准，每次用最大金额下注即可。赢一定次数之后庄家会出老千，并且不让桐生离开，因此只能跟他们干一架。打赢他们离开赌场之后，伊达会打电话来让桐生把遥带回赛之河源。把遥带回赛之河源之后就去瑟蕾娜跟锦山见面吧。见面之前最好准备一些武器，防具要偏向于增加刀剑防御力的。能力也最好提升一下。

BOSS：新藤浩二

跟以往的BOSS战一样，同场除了BOSS之外还有很多杂兵，而且这场战斗的杂兵大多数都还拿着刀子的。清扫杂兵的时候推荐用火爆浪子风格，特别是抓住敌人之后用热血动作可以给范围内敌人造成伤害。当剩下BOSS一个人的时候才切换流氓或者快攻手风格来应对。

BOSS全程拿着太刀，战斗的初期阶段还比较好对付，所以最好在这个时候先清扫杂兵。单挑的时候可以用流氓风格压制或者像之前的BOSS那样用快攻手绕两侧和背后进攻。BOSS的HP下降一半左右之后就会进入热血状态，而且招式也会加强。常用的招式是挥刀之后接扫堂腿，然后接多段斩击。BOSS的招式没有霸体的，快攻手躲过第一下挥刀之后可以迅速反击，但危险性比较高，而且一旦失败后面的一套连段几乎都躲不过的。最好就是先拉开一段距离，等他耍完一套动作之后迅速靠近然后攻击。如果被他躲开或者防御了要再次拉开距离，等他第二次攻击结束了之后再进攻。

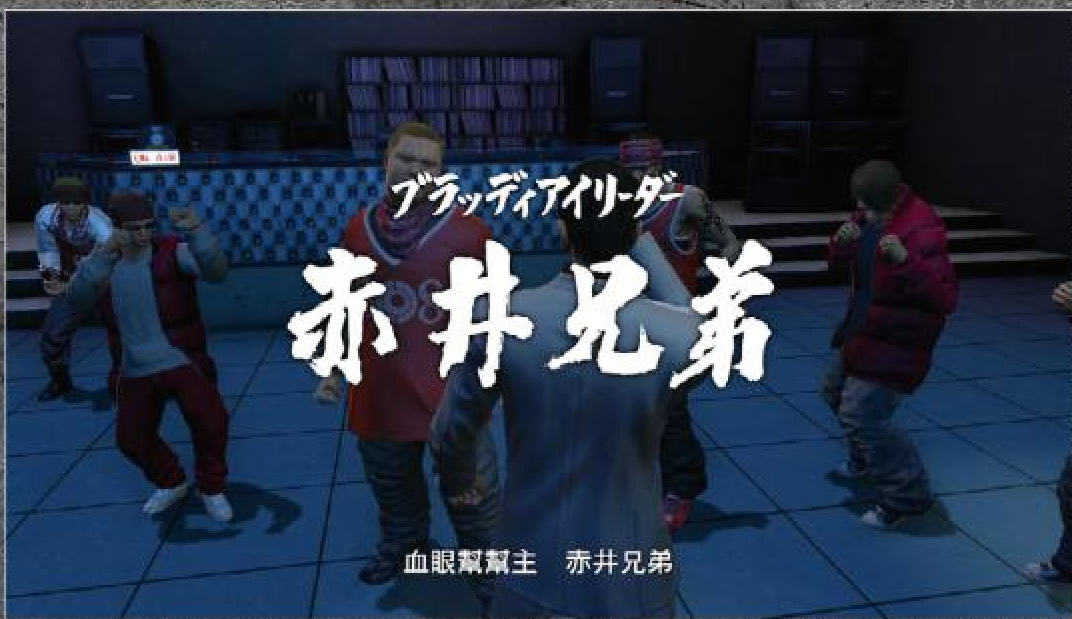


TIPS CP点数优先兑换“自由探索”类别的项目，争取尽快获得无限冲刺，这样跑支线会轻松很多倍。战斗类别的初期换个“欢迎暴发户光临”即可。

第八章 计谋

章节开始之后前往赛之河源，发现这里遭到了袭击，而且遥也已经被抓走了。先去七福大街西侧的儿童公园找蓝Z帮的人，注意先打倒拿着电枪的小喽啰。打倒他们之后他们让桐生去找白刃帮，前往冠军街南边的空地就能找到白刃帮，这里会有一场剧情战斗，要打一个小BOSS和大量的杂兵，杂兵基本上都拿着棍子，一开始可以先用场地周围的单车或者桶子来清扫杂兵，之后再捡地上的棍子来殴打小BOSS。打赢他们之后，逼问他们的BOSS得知遥可能被血眼帮抓走了，要去剧场前广场的“debolah”俱乐部，就是在第六章里帮那对小情侣的吧里。

到达吧的二楼打倒一个小喽啰之后，他会带桐生到一楼找他们老大，进入BOSS战。



血眼幫幫主　赤井兄弟

BOSS：赤井兄弟

这场战斗的BOSS是血眼帮的首领赤井兄弟，当然同场里面还有很多杂兵得优先清了，这个是老规矩了，对付杂兵的时候要保证两个BOSS都在视野范围内，当心他们的干扰。两兄弟都各自有两条HP，剩下1条的时候会进入热血状态，而且两兄弟会使用联动热血动作，所以建议采取各个击破的战术。赤井兄的招式完全是真岛的舞蹈风格，而弟弟的招式只能算强一点的杂兵。从难度来说，弟弟更加容易快速击破，弟弟的攻击手段主要是冲过来抓投，还有飞踢，还有一些带霸体的技能。而赤井兄回避能力比较高，而且有些招式比如托马斯回旋在他使用的时候很难进攻，只能等他耍完一整套动作之后才能反击，再加上他倒地之后会马上用倒立回旋反击，没办法追加输出，所以相比之下推荐先打倒弟弟，只要小心他哥偷袭即可。舞台旁边的吧台那边有很多桌椅，多加利用对各个击破也有好处。

击败BOSS之后，桐生问出遥被蛇华组的刘家龙绑架了，现在先回去赛之河源跟伊达汇合报告一下情况。跟伊达对话确认出发之后就会直接进入下一章。出发之前最好准备回复道具。

第九章 夺回

这一章要到横滨进入蛇华组的地盘营救遥，章节开始后就会直接进入战斗。战斗有两个场景，分别是大堂和厨房，大堂的敌人基本上都是一些拿着刀剑的杂兵。可以先用地上的桌椅打倒其中一两个人，然后夺刀砍其他人。大堂这里有两个小BOSS，一个会耍中国功夫的，而另一个则是拿着长棍的人，拿着长棍的人转棍子的时候无法直接靠近给予伤害，建议用大桌子或者花瓶之类的砸他。

第二个场景是厨房，厨房区域有三批敌人，其中第三批会出现两个大胖子能够用霸体反击桐生，还有一个拿着双菜刀的小BOSS。厨房地图的右下角能找到两把霰弹枪，抓住敌人靠近煤气炉旁边还有特殊的热血动作，这些都可以善加利用。

BOSS：刘家龙

战斗之前建议必须让桐生学会“钟摆闪避取消”“钟摆＋垫步闪避”“负伤钟摆闪避”三个技能。

刘家龙有3行HP，战斗风格有关刀、双刀、空手3个形态。三个形态都推荐用快攻手风格来战斗。最开始的时候是使用关刀作为武器，关刀的攻击范围比较广，而且很喜欢原地转刀，原地转刀是没有伤害的，只不过桐生除了用花瓶砸他之外也无法进攻，只能静静地看着他装X。此外要注意的是他的翻身突刺距离比较远并且带强制倒地效果，注意躲开，另外还有就是下段横扫也有倒地效果。

第一行HP见底的时候就会换上双刀。双刀形态是个人感觉是最容易对付的。当他停止动作突然发出金色光的时候要注意马上拉开一点距离，这是他使用双刀连斩的信号，虽然伤害很高但是只要预判到他的准备动作及时离开即可，而且还可以绕道他背后等他出完所有动作之后马上反击。第三个形态是空手，回避能力会飞跃上升，并且会在回避之后进行反击。常用连段有两套，拳头起手的那一套最后一下是蓄力拳，而腿起手那套连段第二下和最后一下带有倒地效果。

无论用哪个形态，战斗思路都是大同小异的，桐生的快攻手风格学会上述三个技能之后回避能力有飞跃提升，特别是受创之后可以马上用L1的防御键来进行回避，回避之后可以接×键垫步拉开距离，这样可以将BOSS的连段伤害降到最低，一般来说被他攻击命中第一下之后，只要连按L1和×键就有机会脱离，顶多只会被他摸到2下左右，还可以绕到BOSS的侧面或者背面进行反击。攻击被他躲开了的时候同理，用×键取消之后拉开距离以防被他反击。只要灵活运用快攻手的这些特性，三个形态都没有太大的威胁。

打赢刘家龙之后就会进入开车追逐战，这个也是前作挑战最高难度时的难点。而且按照本作的情况来看，本作这里可能会成为各位通关最高难度的一道坎。“热血之眼”是类似于“子弹时间”那样的减速能力，当然只能方便瞄准（枪口准心的移动速度其实挺慢的），无助于加快桐生的开枪速度。原则上敌人快开枪的时候才发动“热血之眼”将其射杀。开车战斗前半部分跟前作一样，只是对付一些零碎的小车和摩托手，敌人准心的颜色变化会提示谁会最先开枪，所以一般要按顺序击杀先开枪的人，摩托车手可以无视后座的枪手直接解决掉车手即可。部分小车击杀掉两个枪手之后，驾驶员如果还活着他们会直接开车撞过来，被撞之后对车的伤害非常高，高难度下应尽量避免。最好是还剩下1个枪手的时候先上弹，然后杀死第二个车手之后马上瞄准司机的头部开枪，瞄得准的话可以5枪之内击杀司机。

追逐战的后半段，蛇华组会开大货车出来拦截，这个也是战斗的


來吧！讓你見識中國黑幫的恐怖之處！！

TIPS 支线34能够获得非常实用的防具“手甲”，装备之后可以直接防御刀具的攻击，因为主线里用刀的敌人实在太多了，所以最好拿到它。

第十章 爱的形式

BOSS：荒濑和人

老规矩，先消灭杂兵再对付BOSS，打杂兵的时候要保持视线对着BOSS，以免遭到他的冷枪。而且BOSS虽然擅长武器是用枪，但杂兵里有枪的没几个人，可以用场地内的道具快速清扫掉。

BOSS最大的弱点就在于喜欢装X，不肯老老实实地开枪，而是肯定会先装个X之后才开枪。招式主要有：二连翻滚开枪、踢腿攻击接开枪、转身回避开枪等等。摸清楚他开枪时机的话就会很好对付了，推荐风格是擅长回避而且攻击硬直小的快攻手，贴着BOSS打即可，如果BOSS用回避或者躲开了攻击，我方也马上取消攻击硬直然后连续垫步，这样就可以躲开BOSS的枪击，重新接近BOSS之后继续压制，这样就可以轻松获胜。



第十一章 仁义

根据真司留下的信息，桐生现在要去桃源乡找他的女友明美，而进入桃源乡之前要先获得会员证，所以要先去粉红大街的SHINE找一个叫欣梅的女人，找到欣梅之后，她会让桐生帮她做点事情才会带桐生去桃源乡。接着去Jewel找一个叫彩香的女人，



香之后，她表示不认识什么"人边师"，于是只好离开，离两个光头进入了Jewel事，再次回去店内，剧追彩香，前往第三公园。三公园帮两位妹子打倒残党之后，回去刚刚的Jewel，人边师已经做好了交给桐生。把证件拿去交给欣梅，但是欣梅说桃员证已经给别人了，让桐生去七福大街MEB找一个叫水野的人。跟水野对话，一番交涉之后他终于肯把桃源乡的会员证卖给桐生，他开价是50万，但是可以杀价到30万交易。

拿到会员证回去赛之河源，在公园门口会接到真岛突然发来的短信，他会让桐生搭乘这里的的士逃避追踪。搭上的士之后被带到了码头，一群原堂岛组的成员来寻仇。

BOSS：原堂岛组组员（石川）

虽然是个连名字都不全写出来的杂鱼敌人，但实力还是挺强的。这场战斗是跟真岛一起合作，不过不要对他期望太高。先清理掉杂兵，因为这个场地是码头，在海边抓住敌人可以发动热血动作将敌人扔到海里去秒杀，但是BOSS无法触发这个热血动作。场地周围还有油桶等道具可以使用。杂兵里面只有BOSS拿着手枪，清理杂兵的时候要小心BOSS的偷袭。

BOSS常用的招式是以枪托起手的4段连击，其中第3、4下被打中会产生倒地硬直，不过被第1下打到的时候可以用防御防住后续的招式。另外，BOSS会使用一些投技，普通的抓投只要快速挣脱即可，但是要注意BOSS在热血状态下被抓住有可能发动热血动作，所以挣脱速度要快。还有一招投技BOSS会做一个明显的准备动作，这一招中了会直接被摔倒，而且BOSS有霸体无法打断，躲开即可。对付BOSS的方法主要是跟真岛协力，可以等真岛先出招，然后绕到BOSS背后攻击其背部。BOSS被打倒在地之后会有一定几率趴在地上开三枪，所以不建议倒地追击，而且要切换快攻手风格连续回避才能躲过枪击。

打赢之后进入西公园，跟警官对话之后就能带遥一起前往桃源乡了。进入桃源乡之后直接前往4楼就能找到明美的房间，剧情之后真岛会袭击桃源乡，离开明美的房间就会直接进入战斗部分。战斗部分是从桃源乡的4楼逃到2楼并且击退沿路上的杂兵，

BOSS：真岛吾朗

第二次出现的真岛有3行HP，战斗分两个阶段，第一阶段是一贯的岛野狂犬风格，绿血下降到见底的时候就会发生场景崩塌并且触发一次QTE，切换场景并且HP再打掉一些之后真岛就会进入第二个形态，也就是不使用任何武器的喧哗师风格。对付真岛推荐全程用快攻手风格迎战。第一阶段的打法跟以前一样，同样要注意刀子不能直接防御，所以以快攻手的灵活机动性和回避能

TIPS 前作无比霸道的火爆浪子风格在本作有所削弱，虽然热血状态攻击带霸体的能力依然还在，但是受到攻击之后热血量表的下跌量提高了，使得热血状态不容易维持，所以不能像前作那样最高难度无双过去。

力显得非常重要，第二阶段的喧哗师风格比《0》里面我们使用真岛的时候霸道很多，主要是因为移动和回避能力很强，可以轻松地绕到桐生的背后偷袭，所以进攻的时候一旦攻击落空了，要马上用 L1 的防御和 × 键回避来取消硬直并躲开真岛的偷袭。另外还要注意不要背对着真岛，否则会被他的热血动作扭脖子。

打倒真岛之后回去西公园，做好准备跟伊达警官确认之后就会出发前往芝浦码头，进入下一章。

第十二章 重逢

在芝浦码头的船上桐生终于跟风间再会了。风间向桐生道出了整件事的来龙去脉之后，岛野太已经带着小弟来到了码头并袭击风间所在的游艇。出门来到甲板区域进入战斗，除了船头的一大群敌人之外，船靠近海那边的走廊站着一个人拿着霰弹枪，如果进入他的视线范围会遭到枪击，船尾还有一个人会扔手榴弹。船上有不少瓦斯瓶可以利用。推荐先用瓦斯瓶砸敌人积蓄热血量表，之后用火爆浪子抓住敌人然后发动热血动作，这样可以有效清扫一些较弱的杂兵，小 BOSS 拿着一台电锯，通常放到最后再用快攻手风格解决。打倒船上的所有杂兵之后发生剧情并进入 BOSS 战。

BOSS：岛野太

第二次与岛野太交锋，这次的战斗同样有两个阶段，第一阶段 BOSS 拿着剑，第二阶段还是“勒索哥”，场地内还有大量杂兵，虽然有风间组的成员帮忙，但是实力太弱，基本上不用指望他们有所作为。战斗开始首先要做的就是趁有人可以拖住 BOSS，先清掉场地内的杂兵。不然后面被围攻会很惨。场地边上有一亮摩托车和一些集装箱，善用这些道具可以快速清扫杂兵，而且还可以顺便塞 BOSS 吃一发热血动作。清扫杂兵过程顺利的话还有机会直接将 BOSS 打入第二阶段——毕竟 BOSS 的 HP 只有 3 行，第一行差不多见底的时候就会切换形态。进入第二形态之后打法跟之前也完全一样，BOSS 的热血动作发动条件都是要抓住桐生，所以被抓的时候一定要第一时间甩开。一旦被 BOSS 发动了热血动作会触发一个 QTE，如果按对可以躲过车的撞击减少很多伤害。

第十三章 战斗的尽头

前往星尘触发剧情可以获得 30 万日元，这段时间是最终战前的自由活动时间，要做好充分准备。特别是如果想在通关前完成支线的话要趁现在。另外，跟一辉对话可以选择出门的时候是否带上遥，这个会影响到支线的触发。开始最终战前建议先找古牧老师学会“古牧流・封铳法”，因为这里的杂兵 MIA 几乎全都带着枪械的。还有堂岛之龙风格的“【复活】究极精髓”最好也都学会，因为最终 BOSS 锦山陷入无防备状态时需要用这一招究极奥义，否则会被锦山回复不少 HP。出发前最好再备一些武器。

跟一辉对话开始剧情之后，离开星尘到店外面会进入强制杂兵战，敌人分 3 批出现，强度也依次提高，可以用火爆浪子风格配合场地内的各种障碍物迅速解决。进入千禧塔之后会再次发生强制战斗对 MIA 的特务，这些特务大部分拿着枪或者匕首的，先解决用枪的那些，用匕首的虽然。利用“古牧流・封铳法”可以快速打倒其中一个，然后捡起枪之后建议先给其他枪手来一发，让他们倒地，然后射杀其他用刀子的。等枪手再次站起来的时候再用封铳法击倒夺枪。只要合理运用抢到的枪就能轻松完成这个战点。

进入电梯来到顶层的酒吧，跟由美重逢并且神宫出现之后再次进入战斗打一批近江联盟组员，不过这帮组员跟普通的杂兵没两样。之后跟神宫京平战斗之前还要先打一批 MIA 特工，跟之前一样先夺枪再反击即可。到达顶楼的直升机场进入 BOSS 战。



BOSS：神宫京平

非常难缠的一场 BOSS 战，因为跟 BOSS 同场的还有两个 MIA 上校，而且三个人都装备了枪械（试想想三个人都对用神准的枪法打断你的攻击），所以这场战斗非常恶心，一般是先各个击破打倒两名 MIA 成员再对付神宫，在热血状态下可以切换火爆浪子风格，利用攻击时候的霸体来跟他们血拼。MIA 的成员只有 1 行 HP，但是打倒一次之后会再次站起来，并且换上匕首作为武器。这一阶段因为他们的回避能力大幅强化，因此推荐换快攻手来战，依然是各个击破。同时还要防备神宫的冷枪，最好让他保持在视野之内。

神宫本体是有两行 HP，招式动作是荒濑的弱化版，不过会投掷手雷，被手雷命中会被直接炸飞。HP 下降一半之后 BOSS 会进入热血状态，此时增加了不少强力的招式，比如让人防不胜防而且强制眩晕的枪托攻击等等，这时更不能着急，等找准机会再反击。

BOSS：锦山彰

最终 BOSS，HP 一共有 5 行，而且在无防备状态只能用堂岛之龙风格才能发动超级精髓奥义。攻击力很强，特别是后期出现斗气的时候，如果 HP 不多，倒地被他发动热血动作很可能直接秒杀。不过锦山的攻击技巧方面不算特别强——至少没有神宫那场战斗那么恶心。锦山的攻击连段起手招式很多都是可以回避的，因此推荐用快攻手风格。看到他反击的时候马上用 L1 和 × 键垫步躲避就可以快速给予反击。另外，场地内有很多家具，火爆浪子风格的攻击霸体对付他也非常有效，不过要注意自己的血量不要太低，不然一个失误被他发动热血动作秒杀就前功尽弃了。



通关之后

游戏通关之后可以保存一个通关存档，之后会主菜单会开启“神室町漫游”模式，这个模式下没有任何主线剧情限制，玩家可以继承通关存档继续游玩，完成其他没完成的支线。另外，漫游模式下中在瑟蕾娜的房间里可以生成一个通关存档，用作开 2 周目继承用。

TIPS “古牧流・打虎”是神技能，请尽早学会。

支线攻略

由于本作最高难度也可以继承存档，所以支线任务不用等到第二周目再打。笔者建议直接第一周目的时候一边打主线一边完成支线，这样还可以得到更多的经验值，有助于轻松地通关。游戏中所有支线都没有时限的，什么时候去完成都可以，暂时也没有发现无法触发之类的BUG，不过有部分触发条件是要完成其他特定支线之后，所以如果发现某些支线无法触发，不用急，先完成其他可以做的即可。

支线触发条件很多都是靠近之后自动发生的，但一般都有选项询问玩家是否进行，如果暂时不想做，可以先拒绝掉，以后再回来完成。而支线里面的剧情选项只有极个别会影响到奖励，所以不用担心选错会带来什么不良效果。限于篇幅，下文中部分支线中的选项只会列出最优选项。



编号	名称	时间	地点	奖励
1	F罩杯的价格	第四章	粉红大街北侧	10万日元、开放地下博弈场

说明

帮麻衣赶走醉汉之后选“嗯，走吧”开始支线，赞美词可随意选，第一杯酒喝不喝没所谓，第二杯酒下了药千万别喝。战斗结束之后选“办不到”，可以获得拉面店“九州一番星”地下博弈场的进入方法，不过这里就算没问到，其他支线也是能问出来的。

编号	名称	时间	地点	奖励
2	女友是表演者	第五章	粉红大街的Asia	Asia免费通行证、经验值20000

说明

要完成一定数量的其他支线才能触发，桐生会收到雄哉的电话邀请到Asia看他女友跳舞，进去之后发生战斗，打倒杀手离开店门口会接到雄哉的电话，选“我去之前不要轻举妄动”继续，前往公园前大街的围棋社会再次发生战斗，结束后完成支线并解锁奖杯“那家伙是男的”。

编号	名称	时间	地点	奖励
3	拳击赌盘	第七章	Bantam（遥在场）	经验值45000

说明

跟遥一起进入酒吧Bantam开始，打倒胡狼八木泽之后剧情触发支线，剧情中选帮忙开始，之后去麻将馆六兰庄，跟门外的人对话选“我来躲一下雨”，剧情之后跟开赌盘的人打一场，打赢之后支线完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
4	黑道之妻	完成支线6	赛之河源（监控室）	59200

说明

完成支线6不久之后，花商会打电话给桐生让他前往监控室，剧情后去当年杀掉堂岛组张的东堂大楼，进去打倒4个杂兵之后就能完成并解锁奖杯。

编号	名称	时间	地点	奖励
5	医生的本分	第六章	公园前大街	经验值45000

说明

在公园外面遇到一个小男孩触发支线，给一些食物小男孩，如果没有的话记得去买两份，便宜的就行，之后去第三公园再次找到小朋友，对话之后把遥带过来跟他聊天，之后要再给东西他吃，小男孩倒下之后带他去泰平大街西侧的医院（四川火锅旗子旁边的入口，招牌写着“看护しちゃうぞ！”调查就可以进去），在里面打倒阿里兄弟即可完成支线。

编号	名称	时间	地点	奖励
6	假美月的真相	第十章	赛之河源（监控室）	经验值50000

说明

要完成特定数量支线，进入赛之河源的监控室里才会触发，之后前往冠军街找到一家叫Palace的店，进去触发剧情之后出来打倒三个店员即可完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
7	想死的男子	第十一章	公园前大街（遥同行）	经验值60000

说明

跟遥一起到公园前大街人群聚集的地方触发，调查人群上楼之后跟上面跳楼的男子对话，选项可以随便选，而且不会影响支线的完成和奖杯的获得，但第一个选择不要选“那你就跳吧”，这样无法获得经验值。

编号	名称	时间	地点	奖励
8	色狼嫌疑	第二章	剧场前广场	2万日元、经验值1000

说明

剧场前广场和剧场前大街的交界处，一家招牌是VOLCANO的店门外拐角处，有个女人在说“有没有凯子呢”，靠近她就会自动触发。剧情选项不要付钱。之后打倒过来勒索的男人之后，男人会给2万桐生并逃跑，剧情后支线完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
9	跟踪狂	完成支线37之后	中央大街后巷	3万日元、50000经验值

说明

经过后巷的时候被漂亮大姐搭讪触发，选“答应”开始，之后跟躲在墙角的人对话，选“你不要在这一带晃来晃去”“要叫就叫叫看吧”和“嗯，你叫看看啊”，之后打倒两个流氓就能完成支线。

编号	名称	时间	地点	奖励
10	吃霸王餐	第四章	泰平大街西侧赤牛丸门口	无限强身饮料、经验值1000

说明

支线触发之后去中道大街和泰平大街交界处找到吃霸王餐的人，之后再去第三公园找到并打倒他就能完成。



TIPS 前作最污的女子斗技场这次换个皮之后你告诉我这是给小学生玩的健全游戏？！

编号	名称	时间	地点	奖励
11	命理鉴定费	第四章	千两大街（绿色自动贩卖机旁边）	3万5日元、经验值1000、生命石

说明

被推销员搭讪之后选“就听听看吧”开始支线，之后他们推销的东西坚决不买，走到店门口跟两个小混混打一场，之后去微笑汉堡门外找找到推销员再打赢他就能完成支线并获得奖励。顺带一提如果不小心买了石头，同样可以去微笑汉堡门外打倒推销员把钱抢回来。

编号	名称	时间	地点	奖励
12	蛮横男子	第二章以后	公园前大街 巷内	吸气手套、经验值5000

说明

经过“公园前大街 巷内”右侧的通道时触发，不给钱进入战斗打赢他就能完成支线。

编号	名称	时间	地点	奖励
13	厚意与报酬	第四章	第三公园	瑞士制高级手表、经验值1000

说明

进入第三公园遇到醉汉触发，先到七福大街的 M 超商买日本酒给他，选项随意，获得贵重品“破旧的风衣”，之后去粉红大街北侧将风衣给流浪汉，获得“眼镜”，再去粉红大街将眼镜交给 Asia 旁边的男人获得“超强黏力胶带”,之后拿去给西公园的胖街友获得“银色手提箱”，将箱子拿去“公园前大街 巷内”交给上班族即可完成支线。

编号	名称	时间	地点	奖励
14	讨厌流氓的男子	第四章	七福大街西侧儿童公园外	红色宝石、经验值5000

说明

在七福大街西侧的儿童公园外面跟跪在地上的男人对话触发，打两场战斗即可完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
15	保镖	第四章开始	昭和大街	意大利制围巾、经验值5000

说明

被穿白色衣服的店老板搭讪之后选“我帮忙”开始支线，打倒几个小混混之后剧情选项随便选即可。

编号	名称	时间	地点	奖励
16	催缴电话	第五章	公园前大街 巷内	樱吹雪、经验值5000

说明

经过“公园前大街 巷内”左侧通道的时候触发，桐生会接到一个催缴费用的诈骗电话，对方要求交纳 24 万。选择不给钱，然后前往西公园，跟穿西装的男子对话，选不给钱然后打倒他，战斗胜利后完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
17~20	假撞哥	第四章	宾馆街	经验值

说明

每次经过宾馆街左边 POPPO 门口的时候会触发，假撞哥会带着一群人过来敲诈桐生，套路都差不多是一样的，不给钱然后打倒他们即可完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
21	我的隐形眼镜	第四章	中道大街 巷内	2万日元、经验值5000

说明

在麻将馆门外触发，男子要求桐生赔钱，付不付钱都没关系。选择给钱的话，进入一趟六兰庄再出来（主要是刷新一下）会再次遇到他，打倒他之后就能让他把原先的钱吐出来，并且额外获得奖励。如果选择不付钱的话，当场跟他打一场，之后的流程就跟付了钱一样（相当于要多打一架）。

编号	名称	时间	地点	奖励
22	卖火柴的少女	第四章	昭和大街 东侧	火柴盒、名流香水、经验值10000

说明

经过昭和大街东侧触发,剧情之后再次去昭和大街东侧找那个少女，三个选项可以随便选，选“帮忙卖”可获得“芝麻包”奖励，剧情后再去第三公园找她对话即可完成支线。

编号	名称	时间	地点	奖励
23	夹娃娃机	第四章	SEGA俱乐部 中道大街店	前后一共9万日元、储物柜I3钥匙

说明

进去 SEGA 俱乐部之后靠近夹娃娃机触发，之后在夹娃娃机里夹出白色的“文文”（黄色的那种小鸟），获得 1 万元奖励，出店再回来再次遇到那个人，之后要将“阿乌”“乌爸”“乌妈”一套三个全部夹出来给他，获得 3 万奖励，第三次进店再跟他对话，然后帮他夹“大型栗栗”（蓝帽子大体型的栗鼠），离开游戏中心之后跟外面的道上兄弟打一场就能完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
24	不肖子	完成支线“厕所遇困男子”之后	公园前大街	阿源的照片、替身石、经验值2000

说明

经过打击中心后面的路时触发，选“爸、爸爸？”开始，之后去儿童公园的长凳上跟蓄须的街友对话，选“好像是吧”。之后去冠军街找到阿源，然后去公园前大街打倒 4 个流氓抢回钱包，回去冠军街把钱包交给阿龙即可完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
25	前职业球手	第四章	马赫保龄球馆	3万日元、经验值2000

说明

进入保龄球馆内部触发，之后跟他比赛，赢了得到 3 万，输了亏 1 万但可以报仇，赢了他之后的就能完成支线。

编号	名称	时间	地点	奖励
26	醉汉	第四章	天下一番大街	酒豪头巾、经验值5000

说明

大街和大街后巷的交界处，靠近那个醉汉之后触发，到旁边的商店随便买一瓶酒给他,之后去昭和大街的 POPPO 买“苏格兰威士忌”给他，进去其他商店刷新一下出来之后再跟他对话，给他一瓶回复药即可完成支线。

TIPS 一般来说完成所有支线，再加上那些不可避免的战斗，获得的经验值将桐生一马的能力全部升满是卓卓有余的，不用刻意去刷。同理，钱也是。

编号	名称	时间	地点	奖励
27	找包包	第四章	泰平大街	1万日元、经验值15000

说明

跟千禧塔对面白衣服的轻熟女对话触发，选“好吧”开始支线，之后去剧场前广场跟两名女高中生对话，再去冠军街跟不良少年对话，最后去第三公园把包包抢回来，拿回去给泰平大街的女人即可完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
28	可疑男子	完成支线14之后	剧场前广场后巷	8万日元、经验值10000

说明

路过后巷的时候被可疑男子搭话，选“你说说看吧”开始支线，之后到剧场前广场跟穿着绿色大衣的可疑女性说话（跟其他女性对话不会发生什么），选“你好性感哦”（说她丑会被揍掉血），之后可以选偷看或者不偷看，偷看的话报酬会少3万。

编号	名称	时间	地点	奖励
29	涂鸦	第六章	剧场前广场后巷	5万日元、经验值30000

说明

走到后巷一家店的门前遇到一个店长，靠近对话之后剧情选择“帮忙”，之后先去远一点的干点别的事情比如其他支线，然后再回来就会抓到涂鸦的人，跟去泰平大街西侧打赢他和两个帮手之后回去咖啡店即可完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
30	立志当流氓	完成支线36之后	千两大街	黄金香槟、经验值2000

说明

路过卡拉OK门外的时候会被一个叫加纳的家伙挑衅，打赢他之后答应收他当小弟开始支线。前往冠军街见到加纳，剧情选“说来听听”，进入酒吧之后只要不选“我正要离开”就能继续支线，到店门外打赢这个岛野组员就能完成支线。

编号	名称	时间	地点	奖励
31	立志当流氓2	完成支线30之后	千两大街	极限能量饮料、经验值3000

说明

从卡拉OK门口往南走会被加纳搭话并开始支线，之后去宾馆街跟加纳对话，之后选“好吧，就帮你一次”继续支线，打倒3个道上兄弟，打赢他们之后能获得拉面店地下赌场的情报，支线完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
32	立志当流氓3	完成支线31之后	粉红大街北侧	10万日元、钢铁制手套、经验值4000

说明

粉红大街北侧的Beam店旁边找到加纳触发支线，选“你说看看”开始，前往七福公园找到飞毛腿阳子进入战斗，这场战斗要在1分钟内击倒他，注意他的回避能力很强，只能用快攻手不断进攻才有机会打中他。没有击倒他可以再战，打赢之后去冠军街再把他找出来打一顿，最后再打倒三个流氓即可完成。



编号	名称	时间	地点	奖励
33	立志当流氓4	完成支线32之后	泰平大街东侧	名匠匕首、经验值5000

说明

桃源乡外面跟加纳对话触发支线，到中道大街再次见到加纳，剧情选“好吧，你带路”，之后发生战斗，最后的选项可随便选。

编号	名称	时间	地点	奖励
34	挖角	第四章	昭和大街东侧	1万日元、经验值10000、火花精力饮料/手甲

说明

被搭讪之后选“姑且听听”和“付钱”开始支线，之后的选项会影响到报酬，推荐答案是“迷倒观众的肉体美”“做过讨债工作”和“橘”，奖励的装备“手甲”是可以直接防御敌人刀子的强力装备。回答完问题之后随便进一个店铺刷新回来会听到店倒掉的传闻，离开之后接到电话，前往千禧塔触发剧情即可完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
35	美女的真相	第四章	中道大街 后巷	黑带、经验值2000

说明

靠近站在中道大街内的女性触发，选“好啊”开始支线，到达酒店门口的时候选“抱歉，我不能进去”和“我还是不行”，之后跟“身材挺拔的流氓”打一场，然后再打刚刚的“美女”（如果刚刚选了进酒店，就要掉一半HP再开打）。

编号	名称	时间	地点	奖励
36	打仔	第四章	七福公园	3万日元、经验值1000

说明

进入七福公园开始支线，把打仔打一顿之后选“你好像想再吃点苦头嘛”，之后将他喊出来的人再打一顿就能完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
37	恶党克星	第十章	宾馆街	3万日元、经验值50000

说明

经过宾馆街和公园前大街交界处触发，打倒三个自称恶党克星的人之后前往泰平大街东侧，再打三个这个组织的人。去剧场前广场跟青木对话得到情报，然后到粉红大街和昭和大街的交界处打败恶党克星的团长，最后去宾馆街打倒幕后指使他们的浅野即可完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
38	追寻扒手	第四章	公园前大街	7万日元、经验值1000

说明

公园前大街靠近宾馆街的一侧，持有5万以上靠近附近一名上班族模样的男人时触发，之后去七福大街找小偷，那边有三个人，记得是“戴眼镜、灰色西装、米色外套”的人，跟小偷对话之后打倒他就能完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
39	濒死男子的委托	完成支线41后	千两大街	15万日元、经验值50000

TIPS 泰平大街东侧，靠左边的十字路口处有一个情报贩子，给他3万日元换取情报之后能够打开Beam地下的隐藏武器商店。

说明

进入存档点的横巷内触发，跟躺在地上的人对话，剧情选“什么样的人”开始，前往剧场前广场跟穿红色的那两个人对话，选“问话”和“你们有去抢别人的包包吧”之后打倒这两个狐群狗党，抢回包包之后把药拿回去给小泉即可完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
39	京香与高志	完成支线41之后	公园前大街	赌徒束腹、经验值50000

说明

跟自动贩卖机旁边的男子对话触发，剧情第一个选项可随意，第二个选“嗯，好吧”得到“益子烧夫妇茶碗”，之后先去七福大街的 M 超商买一份“鲔鱼蛋三明治”，然后前往剧场前广场的 debolah 找到 B-KING，把三明治给他，得到了京香他们在打击练习中心的情报，找到他们之后把茶碗给他们，得到“京香的戒指”，回去把戒指交给阿一就能完成支线。

编号	名称	时间	地点	奖励
41	B-KING的灾难	第七章	剧场前广场	流氓护符、经验值50000

说明

跟 B-KING 对话选择“帮忙”之后开始战斗，战斗胜利后完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
42	捡到的手机	第五章	天下一番大街后巷	鬼子母神护符、经验值5000

说明

在后巷的自动售卖机旁边触发，帮躺着的人接电话，之后按照电话提示做，选项随意，跟千禧塔旁边的女性对话后获得储物柜要是 C1，开启了储物柜之后得到匕首，再次接到电话的选项随便即可，之后随便进一家商店刷新一下，然后到剧场前广场再次接到电话，最后再去打击练习中心找到来电男子，打败他之后就能完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
43	逃亡的流氓	第六章	中道大街 巷内	经验值30000

说明

这条街上有一个人不断地在绕圈走，拦截他对话之后开始支线，打倒他之后前往泰平大街的储物柜那里再次发生战斗，战斗结束后支线完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
44	可疑警察	完成支线43之后	粉红大街 后巷	7万日元、经验值35000

说明

经过粉红大街后巷的时候会被警察喊住，第一个选项随便，不给钱，



之后有个怒不可遏的黑道出来，揭穿他，跟着他们去“中道大街 巷内”跟那个黑道对话，之后再去打倒假警察就能完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
45	讨债代理人	第四章	SHELLAC	5万日元、经验值5000

说明

在 SHELLAC 品尝过一半以上种类的酒之后，再次进入 SHELLAC 跟酒保对话触发，问“老板，发生什么事了吗”和“我替你去讨债吧”开始支线，得到了“赊账传票”，之后要准备一个饰品“鬼子母神护符”，这个可以通过支线 42 获得，九州一番星地下赌场 RUNE 找到一个叫丹野的黑道，把护符给他。之后去 SHELLAC 的门口跟他对话，最后进入 SHELLAC 跟老板对话之后就能完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
46	最后的刺客	第十三章	剧场前广场	经验值89300

说明

完成其他啊所有支线，并且全能力升满之后会收到亚门发来的挑战邮件，之后去剧场前广场进行战斗，打败本作最强 BOSS 亚门之后就能完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
47	厕所遇困男子	第四章	儿童公园	董事长名片、坚忍石、经验值1000

说明

调查儿童公园的厕所，选“叫叫看”开始支线，之后到宾馆街的 M 超商买 6 包“随身面纸”回来给他就能完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
48	泡沫时代的回忆	第五章	debolah	双羽扇、经验值15000

说明

进入 debolah 的跳舞区域，跟舞台外面柱子旁的女性对话触发，选“真拿你没办法”开始，之后的选项可以随意，之后去唐吉可德买“贴身裙”和“矶扇”回去给她即可完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
49	传闻中的派对	第八章	星尘	电气石手环

说明

进入星尘之后跟门口旁边的工作人员对话触发支线，选“助他们一臂之力”开始，跟店内的两位女客人对话，剧情后去 debolah，跟门口的智子对话，然后进入派对，跟舞台内的 3 个人对话，剧情后跟超离脱斯・矢泽战斗，打败他就能完成支线。

编号	名称	时间	地点	奖励
50	寻找礼物	第七章	儿童公园（遥同行）	招招猫鞋（根据送的礼物而定）

说明

跟遥一起去儿童公园触发，候选礼物有 4 个，全部都在地图上有标注出来，分别是去天下一番大街后巷“购买包在塑胶套里的书”，昭和大街的 POPPO 买一本书（推荐“填字游戏书”）、到游戏中心夹一个指猴娃娃出来、还有跟轨道车战士比赛获得赢了之后的奖品（如果没完成支线“战士荣退”的话，这项可以无视），儿童公园出现提示的时候就可以回去找美穗，推荐将塑胶套里的书给她。去剧场前广场闲逛一圈回来就能再次见到美穗，对话后支线完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
51	叛逆熟男	第七章	西公园内喷水池附近（古牧老师附近）	经验值50000、意大利制肩背包

说明

被女记者搭讪后选“真拿你没办法”和“可以”开始问答，第一问随便选，第二问选“打小流氓”，第三问选“稍微超出一般大人常识”，获得 No.1 能得到奖励“意大利制肩背包”。

编号	名称	时间	地点	奖励
52	搜寻新钞票	第五章	Vincent（桌球城）	2万日元×5、2千元钞票、经验值15000

说明

靠近店柜台拐角的可疑男子触发，和他喝一杯开始支线，他会委托桐生帮他找“2千元钞票”，要从5个地方的人那里换来，分别是打击中心、剧场前的 SEGA 俱乐部、泰平大街东侧、天下一番大街（风堂会馆对面）、POPPO 天下一番大街店，注意每找到一张都要先拿回去给他确认才能去找第二张。

编号	名称	时间	地点	奖励
53	昆虫女王母虫王者	第四章	中道大街	母虫王者卡片、经验值1000

说明

在中道大街的游戏店门外拐角处捡起一张母虫王者卡片开始支线，将卡片交给小男孩，之后进入 SEGA 俱乐部，跟小男孩对话后获得 4 张卡片奖励：“独角仙”“猛烈狂打”“连续擒拿技”“过肩摔”。并且支线完成，此后在街上可以捡到更多的母虫王者卡片。

编号	名称	时间	地点	奖励
54	分手的约定	跟结衣的好感度最高	剧场前广场	结衣的映像

说明

跟 JeweL 的结衣好感度提升到最高之后触发，收到短信之后到剧场前广场约会即可完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
55	自由恋爱	跟莉娜的好感度最高	中央大街	莉娜的映像

说明

跟 SHINE 的莉娜好感度提升到最高之后触发，收到短信之后前往阿尔卑斯咖啡店约会，之后前往千禧塔发生战斗，战斗结束后完成。

编号	名称	时间	地点	奖励
56	战士荣退	第四章	轨道车竞技场	开放轨道车赛事、初始的轨道车零件、经验值5000

说明

路过轨道车竞技场的时候会重新见到老朋友轨道车战士，一番叙旧之后战士会委托桐生帮他找接班人，选帮忙开始支线。战士会给初始的轨道车零件桐生（巨人虎、光滑轮胎、强力马达、侧翼、标准齿轮、标准电池、火焰红），并且开始轨道车的教学。剧情之后去电玩中心见到以前一起玩轨道车，现在长大了的秀树，之后他会挑战桐生，项目是最低级的赛道，打败他之后前往星辰观看门外的两人。跟拓马对话之后回去轨道车竞技场，剧情后跟战士对话并选“与轨道车战士来一场认真的比赛”，在比赛中打赢他才能继续支线，这个需要参加其他大会收集更多的零件才有机会赢。比赛赢了轨道车战士和拓马之后才能完成支线。

编号	名称	时间	地点	奖励
57	刺客的真相	第十三章	泰平大街西侧	经验值35000

说明

在这里遇到当年在牢里找桐生麻烦的囚犯，打倒他之后去赛之河源找到国枝并打倒他即可完成支线。

编号	名称	时间	地点	奖励
58	追求刺激	第六章	千两大街北侧	经验值15000、篠原信一在斗技场登场

说明

选“帮帮她”开始支线，打倒小混混之后带篠原去韩来，之后去 JeweL，最后去斗技场，剧情后再次跟篠原对话跟他对战，打赢他即可完成支线。

编号	名称	时间	地点	奖励
59~69	古牧流修行	第五章	西公园	学会堂岛之龙相关技能

说明

这一系列是向古牧老师学习技能的支线，只要带指定的东西到西公园跟古牧老师对话即可进行，打赢古牧老师准备的对手即可完成。其中 59 不用带道具，60 只要带一把木刀，61 以后要带各种图过去，而图的入手方法是用斗技场获胜取得的点数兑换。此外，支线 63 以后的支线要真岛的孽缘达到 B 级以上才能进行，支线 69 最后要击败古牧。

编号	名称	时间	地点	奖励
70	与博士练习赛	完成支线53之后	SEGA俱乐部 中道大街店	经验值1500

说明

跟中道大街游戏店里的博士对话，给 100 日元开始母虫王者的教学即可开始支线（建议事先先去多捡一些母虫王者的卡牌），博士出牌的固定顺序是石头、剪刀、布，打赢博士之后即可完成支线。

编号	名称	时间	地点	奖励
71	首位对手	完成支线70后	SEGA俱乐部 中道大街店	巨人回旋摔（招式卡）、经验值2000

说明

跟博士对话，选“想找人对战”开始支线，跟智弘对战，智弘只会出攻击力最高的石头，所以出布可以稳胜。

编号	名称	时间	地点	奖励
72	个人教练	完成支线71后	SEGA俱乐部 中道大街店	必杀预告（招式卡）、经验值4000

说明

跟博士对话选“想找人对战”和“请介绍新的对战对手”开始支线，跟小幸对战，小幸的卡必杀技是石头，而且发动的时候还有感叹号预告，因此卡片可以选投（布）较高的“独角仙”配上一个支线获得的“巨人回旋摔”，这样可以克制她。

编号	名称	时间	地点	奖励
73	只要有爱	完成支线72后	SEGA俱乐部 中道大街店	超级罗梅洛绝技（招式卡）、经验值8000

说明

跟博士对话选“想找人对战”和“请介绍新的对战对手”开始支线，跟小胜对战，不过只能出蜜蜂系的角色，推荐用游戏店门口捡到的“长脚蜂”，小胜出剪刀的几率比较高，只出拳头的话也能赢。

编号	名称	时间	地点	奖励
74	对决	完成支线73后	SEGA俱乐部 中道大街店	大螳螂（昆虫卡）

说明

这个支线需要卡片收集到一定数量（推测是45张）以上才能继续，跟博士对话选“想找人对战”和“请介绍新的对战对手”触发支线，之后前往剧场前广场的游戏店，跟智弘对话之后跟信夫开始对战，信夫的大螳螂是擅长剪刀的卡，因此推荐用石头的卡片比如“魔花螳螂”。

编号	名称	时间	地点	奖励
75	博士的过去	完成支线74后	SEGA俱乐部 中道大街店	最后一搏、经验值15000

说明

跟博士对话进入剧情，跟小武对战，小武的必杀技是石头的帝王蝉，因此推荐必杀技是布的“亚历山大鸟翼凤蝶”迎战。

编号	名称	时间	地点	奖励
76	博士的过去2	完成支线75后	SEGA俱乐部 剧场前店	迦楼罗黄蜂、经验值20000

说明

到剧场前店跟绯芽对话触发支线并开始对战，绯芽的必杀技是布，所以推荐用“长颈鹿锯锹形虫”对战，绯芽如果剩余时间超过5秒就决定出招的话，高几率是用必杀技。

编号	名称	时间	地点	奖励
77	众乐乐	完成支线76后	SEGA俱乐部 中道大街店	平手封杀、经验值25000

说明

跟博士对话触发支线，之后和正志对战，正志的必杀技是剪刀，同样如果他在3秒内就决定出招的话高几率是必杀技。

编号	名称	时间	地点	奖励
78	赌上最强之名	完成支线77后	SEGA俱乐部 中道大街店	赫克力士大独角仙、经验值30000

说明



卡片50张以上的时候跟博士对话，选“想跟认真的博士对战”开始支线，博士的必杀技是布，因此准备剪刀必杀技的卡去迎战，不过要小心博士的石头是封锁必杀技，而且他使用石头的几率比较高，而且还有出招宣言，所以除非博士3秒就决定出招，不然不要出剪刀，平时出布是比较稳妥的做法。

奖杯指南

奖杯总数	55	铜杯	46	银杯	6	金杯	2	白金	1

杯种	名称	说明
白金	极 –KIWAMI–	取得其他全部奖杯
铜杯	成功收账！	成功回收欠款，序章解锁
铜杯	完成第一章	完成了游戏的第一章
铜杯	完成第二章	完成了游戏的第二章
铜杯	完成第三章	完成了游戏的第三章
铜杯	完成第四章	完成了游戏的第四章
铜杯	完成第五章	完成了游戏的第五章
铜杯	完成第六章	完成了游戏的第六章
铜杯	完成第七章	完成了游戏的第七章
铜杯	完成第八章	完成了游戏的第八章
铜杯	完成第九章	完成了游戏的第九章
铜杯	完成第十章	完成了游戏的第十章
铜杯	完成第十一章	完成了游戏的第十一章
铜杯	完成第十二章	完成了游戏的第十二章
银杯	全体工作人员向您致谢	完成最终章
金杯	干架大师	以EX–HARD难度完成游戏本篇
铜杯	神室町大师	成就目录的达成率达到50%
金杯	穷究神室町的男人	成就目录的达成率达到100%
铜杯	桐生老弟~！	首次在街头被真岛追赶
铜杯	痛快互殴吧！	在街头干架时碰见空手的真岛跑来凑热闹
铜杯	全力挥击啦！	在街头干架时碰见手拿球棒的真岛跑来凑热闹
铜杯	开心跳舞吧！	在街头干架时碰见跳着舞的真岛跑来凑热闹
铜杯	好像玩得挺开心嘛！？	在街头干架时碰见手拿匕首的真岛跑来凑热闹
铜杯	从上面来咯！	被真岛从上空发动突袭
铜杯	从下面来咯！	被真岛从人孔盖下发动突袭
铜杯	人家是吾朗美~！	预见了梦幻女郎“吾朗美”
铜杯	站住！	遇见了打扮成警察的真岛
铜杯	好像咬一口啊！	遇见了丧尸模样的真岛
铜杯	还没结束呢！	孽缘阶级升至B
银杯	堂岛之龙宣告复活啦！	获得所有以真岛趴趴走系统强化的能力
铜杯	啊嗯~感觉好危险喔	支线故事“F罩杯的价格”成为“完”（达成）的状态
铜杯	那家伙是男的！	支线故事“女友是表演者”成为“完”（达成）的状态
铜杯	这下可赌不成了	支线故事“拳击赌盘”成为“完”（达成）的状态
铜杯	到底是谁杀的？	支线故事“黑道之妻”成为“完”（达成）的状态
铜杯	结石？	支线故事“医生的本分”成为“完”（达成）的状态
铜杯	别再做这种生意了	支线故事“假美月的真相”成为“完”（达成）的状态
铜杯	秋元~！	支线故事“想死的男子”成为“完”（达成）的状态
铜杯	公关小姐结衣的情况	和公关小姐“结衣”度过了难忘时光
铜杯	公关小姐莉娜的情况	和公关小姐“莉娜”度过了难忘时光
铜杯	支线故事10	使10个支线故事成为“完”（达成）的状态
铜杯	支线故事30	使30个支线故事成为“完”（达成）的状态
铜杯	完全称霸支线故事	使所有支线故事成为“完”（达成）的状态
银杯	击破亚门	击破了亚门
银杯	穷究极限之人	完成所有究极斗技项目
铜杯	尽得古牧流真传	完成所有古牧流的修行
铜杯	找回失落的10年！	获得“心·技·体”分类中10种以上能力后于强化能力画面进行确认
银杯	穷究心·技·体之人	获得“心·技·体”分类中所有能力后于强化能力画面进行确认
铜杯	穷究最强干架技巧之人	在地下斗技场的所有赛程中获得优胜
铜杯	Let's出场！	首次成功将公关小姐带出场
铜杯	性感地碰	和公关小姐一起打麻将
铜杯	轨道车之龙再现江湖	在轨道车竞技场的所有赛事中获得优胜
铜杯	昆虫大王诞生！	在母虫王者中赢过所有对手
铜杯	穷究娱乐之人	玩过所有小游戏
铜杯	温柔对待遥	于“神室町漫游”模式中在和遥牵着手的状态下步行1km
银杯	穷究大叔之道	使遥的撒娇要东西阶级达到EX

综述

正如前面所说，本作因为最高难度可以继承存档，所以比较轻松的方法就是一周目在低难度下完成除了“干架大师”以外的所有奖杯（你也可以根据自己的情况适当地提高难度），然后继承存档直接快速通关一次EX–HARD难度解锁“干架大师”。

游戏开始之后，主线和支线都同步进行，路上见到真岛的话也积极地跟他干架，完成真岛趴趴走的项目。通关之后就能解锁绝大部分的奖杯了，之后继承通关存档进入“神室町漫游”，将剩下的比如达成目录等其他内容全部完成。最后再生成一个完美存档，开始EX–HARD难度。

N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽



踏入新年，任天堂承诺的新账号和会员积分系统，以及手游服务的消息也被进一步透露。只不过对于国内玩家，这一系列新服务在最初上线时都不会有本地化的支持。但至少在手游领域，用户数量庞大的华语市场都会是必争之地，相信其手游中文化也只是时间的问题。

My Nintendo会员服务积分系统简介



“My Nintendo”会员服务将在今年3月中旬正式上线，并追加积分系统，替代原先的任天堂俱乐部点数兑换服务。初期会在39个国家展开运营（不含港台地区和中国大陆）。

新的积分系统含有两种类型的点数:白金点数和黄金点数。白金点数可以通过游玩手机端APP、登陆eShop获得，而黄金点数则是可以在系统正式上线后，通过购买Wii U和3DS的数字版游戏获得。两种点数可以兑换的内容是不同的。此外，据悉My Nintendo还有“好友管理、云端数据联动和实体店铺特典”等后续服务，至于原有的实物礼品兑换是否还会存在，就有待更多详情的公布了。



プラチナポイント



ゴールドポイント

■**白金点数：**用来交换任天堂的各种数字版内容。比如Mii的服饰和系统主题。

■**黄金点数：**用来交换Wii U和3DS的下载游戏折扣券。

あなたへのおすすめ情報　　あなただけ割引

▲在注册/关联新的任天堂账号系统之后，已经有过多次数字版折扣活动，而今年的生日折扣券也开始派送了。这些实际上都是新会员服务公测阶段的一环，各位以后记得多留意一下自己的邮箱哦。

任天堂·DeNA合作首款手游开始预注册

“回答自己的Mii提出的问题，通过Mii在朋友之间制造新话题”的交流APP，任天堂与DeNA合作的首款手游《Miitomo》在2月17日开始预注册（事前登陆）。预注册需要事先拥有任天堂账号，并且可以获得白金点数。

这款游戏可免费下载游玩，今后计划通过贩卖虚拟服装等方式盈利。在3月中旬，游戏将与新会员服务My Nintendo同时上线，率先在日本开始运营，随后会在当月内于15个国家的App Store和Google Play陆续上线。《Miitomo》初期支持8种语言（暂不含中文），除了间接交流的玩法之外，还有利用Mii形象来制作趣味图片的“Mii照片”分享到社交平台的功能。





《火焰之纹章if》DLC半价促销

美版《火焰之纹章if》将在2月19日发售，而日版最近也宣布将对DLC价格进行打折。对于普通版本的玩家，在游戏内购买分歧剧情（包括第三条路线）的时候，可以享受半价即1000日元的优惠。该优惠将持续到2016年2月29日。而购入了“Special Edition”即限定版的玩家，直到2016年6月30日，都可以免费下载第三条路线，节省2000日元。



如果是从网络渠道购买了DLC下载码，只要从游戏内大地图上的“龙之门”进入“追加内容购入”的界面，即可输入号码进行下载。

3DS精选游戏新价格

日本地区 12 款 3DS 游戏将在 3 月 17 日起推出精选版，以 2916 日元的新价格发售。且不说跟二手游戏价格接近，对比 4000 多日元的原定价还是便宜了不少的。如果近期想要购买这些游戏，不妨可以考虑一下精选版本。



▲任天狗+猫 法国斗牛犬与新伙伴



▲任天狗+猫 柴犬与新伙伴



▲哆啦英语 大雄与妖精的不可思议收藏集



▲跃出 动物之森



▲朋友聚会 新生活



▲角落萌宠 在这里生活感觉很安心



▲熊熊朋友



▲当地铁道 与当地吉祥物的日本全国之旅



▲路易的鬼屋冒险2



▲任天狗+猫 贵宾犬与新伙伴



▲太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠



▲牧场物语 起源的大地

eShop下载推荐

名侦探皮卡丘 新搭档诞生

名探偵ピカチュウ ～新コンビ誕生～

●游戏类型：文字冒险　●售价：1500 日元
●推荐度：★★★★★　●发售日：2016 年 2 月 3 日

前所未见的皮卡丘!

在 2013 年，日本电视台 NHK 的一档关于《口袋妖怪》制作人石原恒和的纪录片节目曾经透露了某款神秘的新作，开发画面中的皮卡丘由于采用了真人面部捕捉，显得面目狰狞，似乎与该系列给人的印象格格不入。在我们几乎都忘掉了那个皮卡丘的时候，那款迷之游戏居然真的发售了……

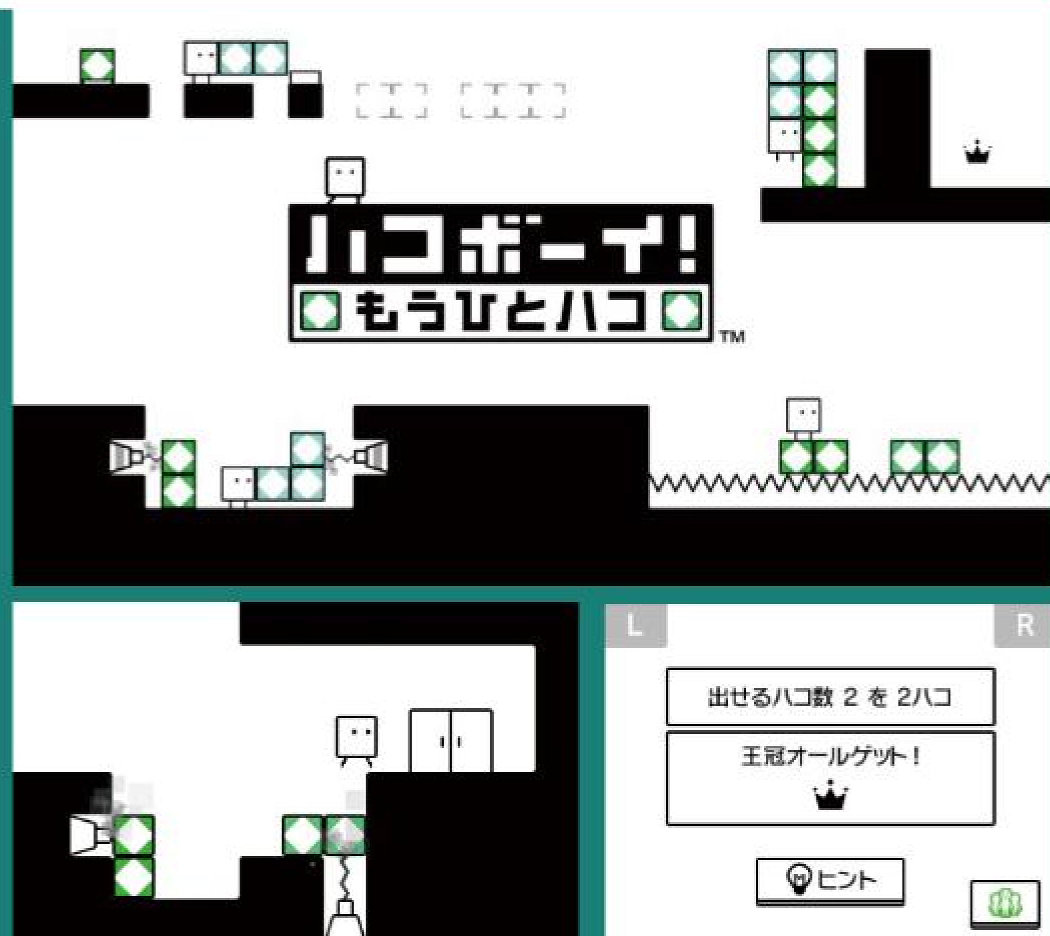
《名侦探皮卡丘 新搭档诞生》是一款互动电影式的文字冒险侦探游戏。除了侦探推理类游戏中常见的线索＋推理系统之外，本作还加入了大量 QTE 的过场片段。玩家扮演名为提姆的男孩，在遇见名侦探皮卡丘之后展开了冒险。有意思的是，本作的人物采用了美式卡通风格，而名侦探皮卡丘不仅会说人话，而且还是由大叔配音，面部捕捉所制造的演出效果更是滑稽。











箱子男孩 另一个箱子

ハコボーイ！　もうひとハコ

●游戏类型：益智解谜　●售价：680 日元
●推荐度：★★★★★　●发售日：2016 年 1 月 6 日

再来一箱，灵感再现。

这是由 HAL 开发的解谜游戏《箱子男孩》的续作，玩家控制可以生成箱子的“丘比”，利用有限的箱子来制造落脚的平台、阻挡陷阱和移动到高处，最后到达终点。游戏画面黑白线条的风格非常简洁，却不乏动态和音效上的细节。在续作中，丘比能够生成两次箱子，从而解开更为复杂的谜题。



愉快而短暂的春节假期就这么结束了，不过对于咱们UCG的读者朋友来说，应该是已经有一个月时间没见面了。二三月又有无数大作，大家可要攒足精神迎接新挑战啊，顺便再让自己的成就点数涨个万把点吧！（笑）



《量子破碎》预售好礼不断

今年春季，Xbox One最令人瞩目的游戏当属Remedy的《量子破碎》。自《心灵杀手》之后，Remedy已是沉寂多时。不过原本是Xbox One独占的本作，目前已经公布了Win 10版，不得不说这是一个很微妙的决定。《量子破碎》已定于4月5日发售，数字版已在Xbox One卖场开始预订。可能是作为上Win 10的补偿，预定本作的数字版可以获得不少礼品。数字版里已包括《心灵杀手》以及两个DLC《信号》《作家》，可以在Xbox One上运行，将在游戏发售后的7～10天内发放兑换码。而预定数字版更可获得《心灵杀手 美国噩梦》，同样能在Xbox One上运行，将在玩家预订后的7～10天内发放兑换码。



而更重要的是，本作的Win 10版支持跨平台购买，只要购买了Xbox One版，即可免费获赠Win 10版。如此厚道的设定，简直是为了跨而跨，看来微软在下一盘很大的棋。

《光环5》继续更新

由于老外并不过春节，所以《光环5 守护者》的更新在春节期间并没有闲着。除了惯常的修正BUG、增加新图、FORGE新功能，这次还有一些比较大的改进。首先是推出新的竞技场卡包，价格是25美元，内含14个卡包，每周发放两个，里面包含了各种皮肤，并赠送了MARK V ALPHA的盔甲。然后是一级战区模式的部分征用武器所需的费用降低了，包括星盟卡宾枪、压制步枪、闪雷手枪、光线步枪、班用机枪，对新手来说是个好消息。第三个改动是新赛季的规则变更，比较有意思的是官方还公布了游戏的网络数据。按照343的说法，85%的对局PING值是低于100ms，并公布了世界范围的PING值数据图。我们比较荣幸地看到，亚洲和南美洲正是重灾区。不过343也表示正在对这些地区进行调整，而且调整工作即将完成。且让我们拭目以待。



▲这个卡包可以在AMAZON等电商处直接购买，不知这是不是未来的新趋势呢？

《泰坦天降2》浮出水面

由Respawn开发的《泰坦天降》是Xbox One前期十分重要的游戏，游戏不仅素质出众，销量也相当喜人，据开发商透露目前已突破1000万销量。当然不可否认的是，这1000万还是有水分的，游戏后期举行了各种降价免费的促销活动，但对于一个原创IP来说已属不易。

日前Respawn终于透露了《泰坦天降2》的一些情报。游戏将定于2016年末或明年第一季度发售，游戏将登陆PS4、Xbox One以及PC平台。关于游戏内容方面的情报并不是很多，不过已经确定会加入战役模式，而不是像初代那样在部分网络对战的关卡中加入剧情，另外这次游戏的舞台将是一个科学与魔法共存的世界，但整体风格仍将与初代类似。



►初代在全球总共赢得了超过75个大奖。这也是继《COD4 现代战争》后玩得最投入的联机游戏。

神风烈士客串FTG



微软确认，"《光环》系列"的主要角色：神风烈士，将会在Xbox One游戏《杀手本能》的第三季中登场。神风烈士是《光环2》的双主角之一，在最新的《光环5 守护者》中也有登场。在《杀手本能》中他将手持光剑登场，同样能打出华丽的连续技能。

值得一提的是这并不是《光环》第一次和格斗游戏合作，早在《死或生4》中，斯巴达战士Nicole-458就曾经登场，但是她依然身穿盔甲，完全看不出性别。《死或生5》变成跨平台后，斯巴达妹子自然不会继续出现，不过她的招式被来自《忍者龙剑传》的瑞秋继承了。

向下兼容新动向

大受好评的 Xbox One 向下兼容 X360 游戏的功能，目前已经推出了 3 个月，微软一直在坚持自己的承诺，每月不断放出新的对应游戏。春节期间，微软宣布，今后不再会公布新的每月向下兼容对应游戏名单，而是改为某游戏支持向下兼容后就立刻公布。这样玩家就不用每次都苦等微软的发布了。而在最新的名单中，我们看到了《乐高蝙蝠侠》、《特技摩托 HD》等大作的名字。

比较有趣的是有媒体爆出《荒野大救赎》也已加入向下兼容豪华午餐。该作的素质和口碑相当过硬，就连 Xbox 的掌门人菲尔・斯宾塞在采访中也坦承这是他最希望在 Xbox One 上玩到的游戏。以该作而言，Rockstar 完全可以将其当成某新作的预售特典，如今直接放出，微软在当中肯定没少花力气。不过由于微软尚未正式公布，玩家放入游戏光碟的话并不能直接安装。不过有版本可以玩到数字版，方法是找一个玩过该作的好友，在他的游戏分类中找到该作，然后点击选择在商店中查看，就可以进入数字版页面。如果此前你已经购买过 X360 的数字版即可直接安装，如果没有的话可以花钱购买。但微软随后修正了这个 BUG，今后大家还是要等微软正式发布。

◀明明支持向下兼容，被人发现后又突然取消，最后肯定有肮脏的金钱交易。（笑）

Xbox One猴年新春奇机

1 月底，微软官方与中国大陆、香港、台湾三地的本土艺术家合作，打造了 8 款以猴年为主题的 Xbox One 机器。这 8 台机器可以说是完全打破了玩家对限定主机的构想，十分神奇。当然这些机器不会实际生产和销售，不过样品还是会作为奖品赠送给幸运玩家的。下面就让我们来看看这些新春奇机！


□这台主机的设计理念是猴子加香蕉，上面还有个猴塞雷的标语，广东人表示不是很懂你们北方人。


□与其说是特别版Xbox One，倒不如说是Xbox One的元宝型外挂套件。


□乐高风格的猴子、桃子、孔庙，还很好地留出了通风口。


◀和阴阳那款有点类似，不过密布的斑点估计会让密集恐惧症患者头皮发麻。


▲据设计师表示这是采用阴阳元素来象征新年新希望，个人感觉是最适合发售的一款。


▲这个盆景简直让人有掀机器的冲动，特别是上面那两个人不像人鬼不像鬼的家伙。


▼除了巧克力颜色的手柄外，感觉就像是一个放了糖果的礼盒，非常适合送给老龄玩家。


▲类似供品一样的设计，灵感来自北京故宫。

PS CLUB

集结 PS3、PS4 和 PSV 相关情报
PSN 商城热点推荐



随着春节假期的过去，想必一部分读者的假期已经结束并回到了繁忙的日常当中，而还是学生党的各位也应该开始准备新学期的到来了，不知道各位的游戏补得怎么样呢？《如龙 极》、《奥丁领域 利弗诗拉希尔》以及《勇者斗恶龙 建造者 来复活奥雷夫嘉尔德吧》无疑这段时间内最为瞩目的新作。果然一天只有 24 小时不太够啊。

最新系统	PS4：3.15版本	PSV：3.57版本	PS3：4.76版本

铁汉雄鸡大战外星猫头鹰！《火箭鸟 2 进化》公布

PS4 PSV





自从 2011 年初作于 PS3 上发售后，除了 2013 年的 PSV 版外，"《火箭鸟》系列"已经很久没有与各位玩家见面了。而经过漫长的等待之后，系列第二作《火箭鸟 2 进化》终于以全新的面貌再次与各位玩家见面。

和上一作相比，本作无论是画面还是玩法都进化了不少。全新加入的解谜部分与海底关卡无疑能给玩家带来全新的游戏体验。本作的主角依然是玩家熟悉的铁汉雄鸡。在 1 代结尾后，他意外得知本应死去的噗子基尚在人间，在再一次追杀噗子基的过程中，他发现了幕后黑手外星猫头鹰的存在，真正的战斗才刚刚开始。

本作对应 cross-buy 以及 cross-save，玩家只需要购买一次便能同时拥有 PS4 和 PSV 版本。目前本作的发售日未定。

《杀手 47 GO 终极版》公布 支持白金奖杯

PS4 PSV

被玩家戏称为"手游大厂"的 Square Enix 此次终于把自家的手游移植到主机上了。《杀手 GO》原是一款发售在手机平台上的回合制策略游戏，虽然规则简单但实际上后期难度颇高。此次移植到 PS4 与 PSV 上除了在画面上会有所进化之外，关卡的数量也增加到了惊人的 91 个，其中一些关卡均是取材于系列的经典关卡，例如《杀手 47 血钱》的巴黎剧院以及二代的圣彼得堡。

本作对应 cross-buy 以及 cross-save，而且支持白金奖杯。本作将会在 2 月 23 日于美服发售，售价仅为 8 美元。准备好犹如下棋般操作着 47 号特工完美地完成暗杀了吗？



海贼王最后的秘宝！《神秘海域 4 贼途末路》限定版主机套装公布

PS4

极有可能是系列最后一作的《神秘海域 4 贼途末路》将于今年的 4 月 26 日发售，玩家将再次也有可能是最后一次操作着内森・德雷克展开又一段扣人心弦的大冒险。

官方想必也不会放过这次机会，《神秘海域 4 贼途末路》限定版主机套装的出现也显得顺理成章了。此套装将于 4 月 26 日与游戏同步发售。套装内附蓝灰色的特别版 PS4 主机（其中美版为 500GB，欧版则为 1TB）和 DualShock 4 手柄，及《神秘海域 4 贼途末路》的实体版游戏。主机正面除了有主角的图像之外，侧面还将印有"小事成就大事"的拉丁文，颇具收藏意义，售价暂定为 399.99 美元。



2 月港服 PS+ 赠送游戏一览

PS4 PS3 PSV



不得不说港服现在赠送的游戏越来越给力了，和之前几次类似，2 月赠送的游戏阵容和美服一样。其中最引人注目的无疑是《绝地战兵》，本作以团队合作战斗为核心，玩家通过组成小队完成任务提升等级。当然，对于玩家来说，最有可能给予自己最后一击的反而是身边的队友，这也正正是本作的亮点之一。

《NOVA-111》是这次赠送游戏中比较特别的一个，玩家需要操作着飞船在三个截然不同的空间内探索并拯救被困于内的科学家。熟练利用在探索中获得的新能力前进以及消灭敌人。表面是回合制策略游戏的本作却有着即时的部分，冷静的思考配合敏捷的身手能让玩家的过关更加无往不利。

以下游戏的优惠时间为：2016年2月4日至2016年3月2日

PS4新增免费游戏
《绝地战兵》制品版（中文版）
《浓浓宇宙汤》（英文版）
《NOVA-111》（英文版）

PS3新增免费游戏
《绝地战兵》制品版（中文版）
《NOVA-111》（英文版）
《女神异闻录4 究极无敌背桥摔》（日文版）
《极速房车赛 汽车运动》（中英韩文版）

PSV新增免费游戏
《绝地战兵》制品版（中文版）
《旅鼠触摸》（英文版）
《NOVA-111》（英文版）


《NOVA-111》


《女神异闻录4 究极无敌背桥摔》

赞美太阳！《黑暗之魂 Ⅲ》四版本限定主机任君选择

PS4

虽然《黑暗之魂 Ⅲ》的中文版要到 4 月才会和各位玩家见面，但对于一部分“不死人”来说，能第一时间游玩到的于 3 月 24 日发售的日版才是他们的第一战场。与日版同步发售的还有本作的限定版主机，本作的限定版主机共有四个配色供玩家选择，分别为 Cinder Knight（余烬骑士）以及 Elite Knight(精英骑士）两个版本，而两个版本分别对应黑色与银色两种颜色。

黑色的限定版双版本的价格分别为 43,410 日元（含税，500GB）和 48,410 日元（含税，1TB），而银色的则分别为 44,410 日元（含税，500GB）和 49,410 日元（含税，1TB），限定版除了包含主机之外，还带有《黑暗之魂 Ⅲ》游戏本体以及限定游戏主题。



《星之海洋 5 忠诚与背叛》限定版 PS4 主机公布

PS4

《星之海洋 5 忠诚与背叛》的日版将于今年的 3 月 31 日发售，其限定版主机也将与游戏同步发售。该限定版主机从 2 月 10 日开始接受预订，分为黑与白两个颜色版本，并各自有 1TB 硬盘与 500GB 硬盘两个版本供玩家选择，售价分别为 42,480 日元（含税）和 37,480 日元（含税）。对系列有爱或者对本作有兴趣的玩家不妨留意一下，不过值得注意的是，这个限定版主机中并不包括游戏本体。



《暴雨》、《超凡双生》合集发售日确定

PS4

《暴雨》和《超凡双生》以其崭新的游戏以及叙事方式给众多玩家留下了深刻的印象，而为了让更多新玩家体验和老玩家重温这两部作品的独特魅力，开发商 QUANTIC DREAM 公开了 PS4 版《暴雨》数字版和 PS4《暴雨》、《超凡双生》合集的发售日。其中亚洲版本合集的发售时间为 3 月 2 日，而 PS4 版《暴雨》的单独数字版也会在同一天上架。



《暴雨》以“折纸杀人魔”为故事主线，玩家将控制四名主角，以不同角度来探寻事件的真相，数量多达 18 个的游戏结局是本作的亮点之一。而《超凡双生》则讲述了女主角朱迪拥有着能与另一个灵魂交流的能力，而在它的帮助下，朱迪一步步地探寻自己超能力的真相，并挖掘自己的身世之谜。



软硬兼施SP

HARDWARE& SOFTWARE

栏目主持 纱迦

春节假期结束了，大家也要安心回到工作和学习上了。春季也是游戏旺季，不过相对来说很少会推出新硬件，有条件购机的朋友应该已经在寒假出手了，可能只有少部分朋友是准备趁上班或上学时到异地购买。总之这期的软硬兼施SP肯定能满足大家的要求。另外寒假期间国行Xbox One精英手柄果然还是没买到啊……

价格行情

——提供最佳购机方案

01 购机推荐套餐 PSV

	品牌／型号	价格
主机	PSV-2000主机（行货，8GB记忆卡）	1149元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1189元
近期推荐购入指数		7

备注

主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评

年后归来，很多实体电玩店还没有营业，已经营业的店铺基本上也维持在年前的价格，港版PSV目前报价1200元左右，包含六种颜色，日版的冰白、水蓝、橙红三种颜色主机报价在1180元，基本相当。相比起春节国内平静的市场，国外PSV破解方面倒是爆出了大消息，去年曾成功DUMP出PSV固件的Luyifan玩家，在国外的某些渠道买到PSV主机CPU的详细资料信息，其中包含解开游戏安全保护的security processor硬件资料，Luyifan最终通过众筹的方式筹得了资金，并开始着手PSV破解，这也让不少玩家认定PSV将在今年内宣告破解。不过由于破解属于个人行为，而且筹集资金的真正用处大家也无法得知，因此这样的闹剧能不能对PSV破解带来影响暂时还不得而知。实际上，目前国内的游戏租赁市场已经逐渐成熟，租赁一张PSV游戏在20～40元的价格不等，一张游戏的押金在300～400元不等，在实体店租赁游戏的话，游戏方面的开销实际并不大。即便觉得租赁的押金过高，玩家也可以选择二手游戏，两者的差别在于二手游戏可能会随游戏发售时间的影响带来一些贬值，租赁游戏的价格则属于恒定不变。多种不同游戏获取方式玩家可以自主选择，要比等待破解实际得多。



▶成本不高的二手游戏租赁业务也开始在国内玩家中流行。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（国行黑白，8GB记忆卡，Wi-Fi）	1149元	PSV原装耳机（港版）	120元
PSV-2000主机（港版六色、不含记忆卡，Wi-Fi）	1200元	8GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	128元
PSV-2000主机（日版三色、不含记忆卡，Wi-Fi）	1180元	16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	218元
PSV TV普通版（港版不含手柄）	298元	32GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	318元
PSV TV普通版（包含PS4手柄一支）	498元	64GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	488元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元		

02 购机推荐套餐 3DS

	品牌／型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，9.1系统）	1250元
烧录卡	GateWay 3DS	320元
存储卡	金士顿 32GB TF卡	79元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1689元
近期推荐购入指数		10

备注

主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评

随着HBL降级的到来，国内的3DS主机目前已经宣告全面破解。目前N3DS LL和N3DS出售的主机版本均为9.1系统，不过N3DS LL的9.1系列主机多是降级而来，未降级的主机N3DS LL要便宜50～100元，但考虑降级有极高的风险性，比如变砖等问题，因此还是建议大家直接选购已经降级成功的主机。另外需要注意的是，任天堂在春节期间对主机升级了两次版本，



▲除HBL软降之外，市场中还存在一部分拆机硬解的降级机器，此类主机多在二手市场，玩家近期还是不要轻易购买降级的二手主机。

10.4 和 10.5，这两个版本的新系统无法降级，升级的玩家还请注意。在部分降级的机器中，还存在一些所谓的妖机，这些妖机的特征是系统版本显示为 9.1，但 GateWay 3DS 会无限重启无法使用，这是由于降级失败导致的，主机的一部分系统已经成功降级，但另一部分还是原来的系统，这种错位降级导致了主机虽然能开机，但却无法使用破解，建议玩家在购机时直接尝试能否破解，以免买到妖机。在已经破解的主机下，无论是自制系统还是 GateWay 3DS 最新的 3.7.1 固件均可以升级到最新的 10.5 虚拟系统，有经验的玩家可以自行操作。

主机及主要周边参考价格

N3DS主机（日版，9.1系统）	950元	DSTWO PLUS（支持至9.2系统）	290元
N3DS LL主机（日版，9.1系统）	1250元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
N3DS LL主机（日版，9.2系统以上）	1200元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元
SKY3DS（支持10.2系统）	390元		

03 购机推荐套餐 PS4

	品牌 / 型号	价格
主机	PS4 CUH-1209A主机《星际战甲》套装（500GB，黑/白色，国行）	2399元
总计		2399元
近期推荐购入指数		8

备注

主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评

春节期间 PS4 出现了罕见的断货状态，国内各大电商平台的行货主机均告无货，有的平台在截稿前依然没有补货，着急选择购买行货的玩家不妨选择在线下实体店购买，售价比官方 2399 的报价要略低 50 元。目前港版主机 12xx 系列实体店报价在 2150 元左右，对比年前售价略有小幅度下滑，而黑色的 1TB 港版主机报价在 2380 元上下，上涨几十元的报价。而金色 1TB 主机已经宣告缺货，恐怕短时间内 1TB 的港版金色主机会很难买到。而在上个月 21 日发售的《如龙 极》主题 PS4 限定刻印版主机，国内也有少部分商家到货，港版的报价在 3500 元左右，也有一部分日版海淘直邮，报价在 3200 元左右。不过比起官方 36980 日元，折合人民币 2112 元的定价，目前限定刻印版主机的价格还是偏贵，"《如龙》系列"的死忠玩家可考虑过段时间再出手购买。


▲《如龙 极》主题PS4限定刻印版主机国内到货，报价偏高不建议近期出手。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1209A主机《星际战甲》套装（500GB，黑/白色，国行）	2399元	原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
PS4 CUH-1209A主机《星际战甲》纪念套装（1TB，黑色，国行）	2699元	原装DS4无线振动手柄（港版，20周年初代灰）	370元
PS4 CUH-1206A主机（500GB，黑/白色，港版）	2180元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1206A主机（1TB，黑色，港版）	2380元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
原装DS4无线振动手柄（港版）	320元	高仿索尼HDMI线	45元

04 购机推荐套餐 Xbox One

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One主机（港版，1TB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	2700元
电源	原装电源（包改220V）	-
总计		2700元
近期推荐购入指数		9

备注

主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评

虽然春节已过，但微软在今年春节前发布的猴年新春套装 Xbox One 主机目前仍可在市场中买到。此版本的主机包含了《明星高尔夫》、《无冬 Online》、《NBA 2K15》、《舞动全身 夺目焦点》、《Kinect 体育竞技》五款游戏，和 Kinect 体感设备及 2 个主机手柄，微软的官方定价是 3999 元，线下实体店的售价在 3700 ~ 3800 元之间，对这款主机有兴趣的玩家可以尽早出手了。而在非国行主机中，由于微软近期促销力度的加大，同捆游戏版主机已经代替了原装标配主机成为主力。目前的 500GB 类型的主力机型是同捆《刺客信条：大革命》和《古墓丽影 9》的版本，1TB 的主力销售机型包括同捆《光环 5》、《极限竞速 6》、《古墓丽影：崛起》的几个版本。虽然同捆了部分游戏，但实际上主机的价格基本不变，游戏相当变相赠送，所以玩家在选择时可以考虑自己喜欢的游戏下手。目前同捆游戏的港版 500GB 的主机报价在 2450 元，台版报价 2350 元，日版则只有 2250 元。同捆游戏的 1TB 主机报价除了《光环 5》高达 4000 元左右外，其他游戏港版主机基本在 2700 元左右，日版和台版则没有 1TB 的主机到货。另外近期原装标配的欧版 1TB 主机堪称性价比之王，其国内售价只有 2400 元上下，对于想要大容量主机的玩家是个不错的选择。



▲同捆各类游戏的Xbox One主机成为市场上的主流销售机型。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（港版，500GB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	2450元	Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线）	310元
Xbox One主机（港版，1TB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	2700元	Xbox One原装无线手柄（充电套装）	41元
Xbox One主机（港版，1TB，黑色，无Kinect，《光环5》同捆）	3980元	Xbox One精英版手柄	1580元
Xbox One主机（欧版，1TB，黑色，无Kinect）	2400元	Xbox One Kinect 感应器（国行版）	1090元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	3499元	原装HDMI线	280元
Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元	组装HDMI线	50元

市场报价信息更新截至2016年2月16日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

Surface Pro平板出大糗 NFL赛场直播死机

在一月的NFL赛场上，有一场备受瞩目的比赛，对阵双方分别为新英格兰爱国者队与丹佛野马队。这场比赛之所以受人瞩目是因为如果新英格兰爱国者队胜出，那么这支队伍就将第九次打入超级碗，并创造NFL球队打入超级碗次数的全新纪录。正是因为如此，两支队伍之间的对决变得噱头十足。

不过令人意想不到的是，新英格兰爱国者队创造纪录的机会因为来自场外的意外而破灭。在比赛进行到第二节的时候，当丹佛野马队正在准备对新英格兰爱国者队防御体系发起全力进攻时，却仿佛忽然获得了上苍的眷顾，这个关键时刻中，新英格兰爱国者队布置战术所使用的Surface Pro平板电脑突然出现了死机情况。从转播中我们可以看到，处于最后防守阶段的新英格兰爱国者队的教练因为Surface Pro无法工作，只能在嘈杂混乱的球场上口头讲解战术安排，而且也无法使用Surface Pro展示相关战术图片。

新英格兰爱国者队被设备问题拉了后腿，但是丹佛野马队的Surface Pro的使用情况却非常正常，此消彼长之下原本胶着的比赛因为这个小小的意外出现了转机，最终英格兰爱国者队以18-20的比分遗憾告负。丹佛野马队赢得了这场比赛的最终胜利。虽然输掉比赛的问题不能全部怨在Surface Pro上面，但是这样的意外却令新英格兰爱国者队的队员很是懊恼。

自2013年起，微软与NFL官方签署了一份为期五年价值4亿美元的长期赞助合同，合同中要求NFL球队的队员和教练需要使用微软提供的Surface Pro平板进行战术安排，在宣传Surface Pro产品的同时，当然这种高科技设配也有效地帮助了球员们展开训练，战术安排也更为清晰。

此次出现这种意外情况，微软和NFL官方表现出了高度的重视，在赛后不久，双方就发布了共同声明，声称在Surface Pro死机的二十分钟时间后问题就已经得到了解决。经过调查后，微软方面的负责人表示会出现这种问题的主要原因也并非Surface Pro本身的质量问题，而是赛场中的网络出现了状况，才导致了Surface Pro出现死机。虽然此次意外已经找到了源头，不过微软也很清楚这次的事件已经给NFL的队员和观众留下了不好的印象，他们也对双方的合作有着一定的担忧。









◀在赛后的队员采访中，新英格兰爱国者队的教练Bill Belichick在面对镜头时一脸的愤懑，并表示这样的问题以前已经遇到过很多次了。

有趣的是，在早先的一次转播过程中NFL赛事解说员Al Michaels还曾将Surface Pro错认为苹果的iPad。微软这一年八千万美刀扔出去打的软广告，NFL转播方面的工作人员都没有分清产品就算了，还因为网络问题而让Surface Pro背起了黑锅，不知道微软能不能干脆起诉网络服务商索赔（笑）。

超级碗作为北美地区最受欢迎的体育赛事从来就是各大商家眼中的香饽饽，微软不仅和NFL签订了Surface Pro的赞助合约，还在超级碗大赛期间公布了一段使用HoloLens观看NFL比赛的视频，不过这段视频目前仅仅是一段概念演示，实际应用还需要等上一段时间。同时，任天堂也借助超级碗的机会，豪掷千万放出了一支《口袋妖怪》二十周年的主题广告片。



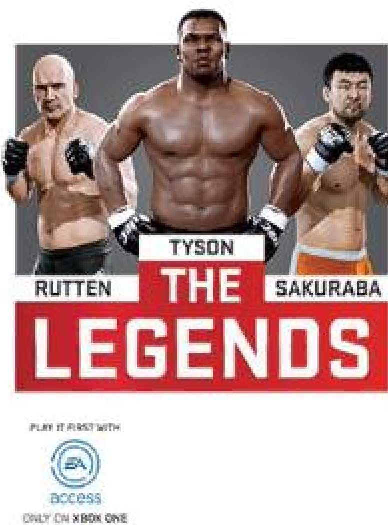


■使用HoloLens观看NFL比赛的效果展示。



■《口袋妖怪》广告片。

《UFC 2》再玩跨界 泰森确定加入



玩过2014年由EA发行的《UFC》的各位玩家，想必都对李小龙的客串加入记忆犹新，且不论这位截拳道开山鼻祖在游戏中实用度如何，却实打实地赚足了玩家的眼球。尝到了甜头后，EA sports继续将这个噱头延续了下来。本次新作中，除了最初公布的荷兰格斗家“鸟人”Bas Rutten以及号称“格雷西猎人”的日本格斗家樱庭和志这两名预购特典角色外，一直以神秘人身分出现的第三位特别角色也终于得到了公布，那就是著名的前世界重量级拳王——迈克·泰森。

在本次的游戏中，迈克·泰森会分别以“铁人”和“遗产”两个时期的造型加入，“铁人”泰森为少年时期巅峰状态的泰森，留着莫西干头的年轻犀牛瞬间就能唤起拳迷们那些久远的记忆，让大家回忆起那个凭借一双铁拳成为世界上最年轻重量级拳王的野兽，那个被视作拳坛中最具杀伤力的选手。

“遗产”泰森则是生涯晚期的时候的泰森，



这个时期下经历过入狱以及各种场外麻烦的泰森换成了光头造型，也在脸上留下了刺青，一双眼睛中充满了杀气。

为了配合游戏的整体玩法，迈克·泰森在游戏中可不是只会挥舞拳头的拳击手，各种膝撞和肘击都可以使用，同时根据制作人表示迈克·泰森甚至还能在游戏中使用飞腿攻击，不过这毕竟不是他的强项，另外贴身缠斗也不是泰森的长处。

目前预购《UFC 2》标准版的玩家就可以直接获得“铁人”泰森，而购买豪华版的玩家则能够同时获得“铁人”和“遗产”两个时期的泰森。另外这次EA突然变得良心了起来，所有购买《UFC 2》游戏的玩家，都可以通过游戏中的名人堂模式的游玩来将这两个版本的泰森解锁。

同时本作中李小龙依旧是一位可使用角



色，玩家可通过三种渠道解锁该角色，第一种是购买过前作的情况下，购入新作即可马上获得使用权；第二种是通关本作的生涯模式后，在UFC名人堂中解锁；第三种是登陆EA Access,，购买会员资格后下载《UFC》，即可在《UFC 2》里解锁该角色。如果没有在前作中体验过李小龙这名武术大师的话，这次可不要再错过《UFC 2》了哦。



▲李小龙可在游戏中参与次中量级、最轻量级、次轻量级和轻量级的比赛。

《PES 2016》迎来欧冠决赛活动

经过了上一年12月14日的抽签后，2015-2016的欧洲冠军联赛，终于在今年的2月16日迎来了决赛圈的对决。

由于手握欧冠联赛的授权，《PES 2016》自然不会错过这次借势宣传的机会，此次《PES 2016》结合欧冠比赛展开了“MyClub”活动，在活动期间内玩家会有机会获得与欧冠相关的球员和教练，来强化自己的俱乐部。根据决赛赛程的不断推进，每一轮比赛中游戏都会开放特殊的抽卡奖励。

与此同时，活动中玩家还可以通过《PES 2016》的APP或者通过Sky PerfecTV！来免费观看部分欧冠比赛，不过这项福利由于需要通过应用程序观看，并不符合国内玩家的基本情况。转念又想起了我国国内提供的各种免费直播，所以还是让Konami这种小恩小惠的福利歇了吧。



《实况力量职业棒球》PSN免费配信



除了欧冠的活动外，Konami近期在运动游戏方面还有另外的动作，那就是将手游平台上的优质棒球主题作品《实况力量职业棒球》移植到主机平台，这次的《实况力量职业棒球》新作将会以免费配信的方式，于4月28日登录PS4/PS3/PSV三大平台。

就游戏而言，《实况力量职业棒球》本身在手游平台备受好评，可爱的画风和激烈的比赛创造出一种独特的比赛风格，丰富的养成要素更是让游戏变得十分耐玩。登录主机平台后，游戏优化了画面也对操作部分进行了调整。同时本作还加入了全新模式“力量祭典（Power Fes）”，玩家们需要在游戏中来到南岛进行棒球大赛。一边培养选手，一边想办法获得比赛的



胜利。

整体来说，本作在诚意上还是有的。不过本体免费的做法，却出卖了Konami的小心思，只怕这款游戏少不了众多坑钱的氪金要素了。



三国志13	Koei Tecmo	策略
多机种	三国志13 2016年1月28日 售价为PS4/XOne/PS3：442港币	本地1人	中文版 对应年龄：12岁以上

通关时间：随剧本不同，8 ~ 20 小时不等

对应游戏版本：1.01

文 纱迦 美编 anubis

很多年前，光荣的历史 SLG 在主机平台总要晚于 PC 版登场，至于中文版就更不用想了。如今《三国志 13》不仅同步于主机平台发售中文版，还自带中文语音，同时这也是系列首次登陆 Xbox 平台。以上种种事实，充分说明这将是系列史上值得纪念的一作。还没有入手的朋友，就冲以上优点，也应该入手一张回来玩玩。

系统说明

本作和过去的 7 代、8 代等作一样，玩家可以扮演三国时代的任一人物，从在野开始，以天下统一为目标。但游戏系统有很多革新之处，对于新手来说还是很麻烦的。由于策略游戏系统极其复杂，在有限的页数内很难说清，这次的特快专递中纱迦将重点介绍一些新系统。

游戏目的

《三国志》的目的当然是统一天下，不过玩家在本作中既可以用君主身分统一，也可以作为君主的下属通关。游戏中玩家选择的是一名角色，而不是一个势力。如果到了 350 年，或是玩家角色死亡且没有继承人的话，游戏就会强制结束。

评定

评定是君主和都督的特权，能够对势力、军团和都市下达使命，其中都督只能对自己军团的都市进行评定。评定的内容分为以下 5 个方面，分别是：打倒势力、攻略都市、充实内政、充实军备，以及临机应变。其中临机应变等于没有使命。评定之后，AI 会往使命方面发展，而玩家管理的手下则会提出符合使命的提案。

不使用评定也能正常进行游戏，但完成评定的使命会有不少好处，包括手下武将的忠诚度上升、获得功绩和实绩。使命的期限是 360 天，如果没有达成的话奖励会变少。

任务信

这是本作最大的特色，也是令很多老玩家初上手都很不适应的设定。本作中所有政略指令都需要任务信才能执行，而不是像过去那样只要人手足够就可以无限派。任务信又和同社的《帝国》系列”的命令数不同，它并不是一个随着势力大小而变化的数值。

当玩家地位低下时，只能靠自己提出任务，以及完成上级派下来的任务行事。当成为君主、都督、太守之后，就可以使用最多9个任务信，同时让9个人做事。具体如下：

- 任务信 1
- 任务信 2
- 军师重臣提案 1
- 军师重臣提案 2
- 内政重臣提案 1
- 内政重臣提案 2
- 军事重臣提案 1
- 军事重臣提案 2
- 一般武将提案



其中，任务信 1 和 2，由玩家来下达，只要是自己手下的武将，且没有工作，就可以下达。

军师、内政、军事这三大重臣各可以提出两个提案，批准之后就可以执行。注意你必须事先任命对应的重臣才会有提案发生，而军师重臣的智力达到 90 时，才会出现提案 2，否则只会有一个提案。内政重臣和军事重臣也是同样的道理，只不过内政重臣要求政治达到 90，军事重臣要求统率达到 90。因此重臣的人选是相当重要的。君主、都督、太守均可以分别任命重臣，所以都可以最多使用 9 个任务信，但三者的重臣不能重复。

最后的一般武将提案是随机发生的。

功绩与阶级

功绩够了就可以升阶级，本作对阶级的要求堪比日本战国游戏。七品官才能担任重臣，五品官才能担任太守，二品官才能担任都督。后期就算有很出色的人材出现，除非和君主沾亲带故，不然就只能从基层开始干起。要想快速提升武将的功绩，最好的办法就是让其负责功绩较多的任务，并提高目标要求，这样尽管花费的时间和金钱上升，但获得的功绩也会更多。此外达成评定目标、获得季度评比第 1 名都可以大幅提升功绩。

成为重臣之后，就可以提案；成为太守之后，就可以拥有自己的城池，而太守是 AI 角色的话，该城就会自动发展，无需玩家分心。但是太守受到攻击时不会主动迎击，因此很容易被敌人攻下来；成为都督的话，就会成为军团的首领，可以管理复数的都市，同时可以自由调兵遣将。一个势力最多可以委派 4 个军团，玩家甚至可以把全部都市都交给一个都督，这样自己就可以安心刷朋友圈了。





嘴炮 BUG

ACG 爱好者如今对诸葛亮骂死王朗的梗应该是耳熟能详了，王朗的原话“老夫自出，只用一席话，管教诸葛亮拱手而降，蜀兵不战自退”，已经成为巨大的笑柄。然而在《三国志 13》的世界中，只用一张嘴皮通关还真不是什么难事。当然这明显是游戏设计上的 BUG，在笔者行文之际日版和 PC 版已经更新掉了这个 BUG，只有中文版可能是因为春节的关系暂时还没有更新。未来更新之后，光盘版玩家还可以通过删除资料来使用这个 BUG，数字版玩家就只能放弃啦！

使用条件

嘴炮 BUG，顾名思义，就是用舌战来说服对方，让其拱手来降。为此必须满足以下条件：

1. 玩家扮演的角色需要有一定地位。否则很难提出和获得劝告的任务。

2. 玩家扮演的角色的智力和口才要尽量高。因为你需要在舌战中战胜对手，特别是麾下拥有高智商人才的势力。虽然你也可以用读档来避免失败，但如果双方数据差太远的话是很困难的。

只要满足以上两个条件就可以了，其他都没有限制，就算是双方实力相差很远也没关系，白手起家照样能够将说降魏蜀吴！

第一步

首先要取得外交中的劝告任务，之后来到该势力君主所在的城池。进城后来到街上，选择访问，访问敌方任意武将，见面后选择笼络。如果对方当场翻脸将你赶出去，那就表示成功了。如果对方表示考虑之后，之后进入 10 天的工作期，则为失败。

关于第一步是 BUG 的最大关键，有很多值得说明的地方。首先，如果玩家与访问对象素昧平生的话，要想见面是不行的，必须取得介绍信后才行。当然如果这样的话就麻烦了，所以推荐是在街上开宴会，这样就会随机有一些城内武将过来参加，从而成功混到了脸熟。如果玩家扮演的角色拥有特技人德的话，则可以无视以上直接叫开任何对象的大门。不过如果该势力已参加了反玩家所在势力的联合军，则绝对没有与该势力角色见面的可能性。



其次，如何才能让对方当场翻脸呢？这一步操作起来要简单一些，最好就是找君主的亲朋好友，一般来说每个君主身边都有不少这样的人，比如你去说服曹操的老婆卞氏反水，对方当然会无视一切而当场翻脸。如果该君主混得比较失败，基本就是孤家寡人，那就去找重视义理的人。总的来说除了袁术等少数罪大恶极的反动分子外，要找这样一个人还是很简单的。如果真对上这种人，等你势力大了之后不用 BUG，直接就能劝告，岂不美哉。

第二步

被对方扫地出门后，选择政厅，就会发现多了一个选项：谈判。谈判会花费 20 天时间，时间一到就会有一个人过来与你舌战，只要将其说服，就可以获得他表明支持态度的亲笔信。之后继续谈判，累计获得 3 封信就算可以了。



注意，有时过来舌战的是大众脸文官，这种人虽然不会给信，但也对你的劝告大业有用，一般来说说服 2 个文官等于 1 封信，总之先收着。

第三步

获得足够的支持后就可以直接进入政厅，开始最终交涉。根据玩家获得的支持，以及双方实力的对比，屏幕上会显示进度条，达到完全时对方就会自动投降。如果过了死线就可以选择进入舌战，只要说服最后一个对手也算大功告成，对方正式投降！

注意如果对方君主不在城内（此类情况一般是出征），你可以选择追上去开嘴炮。由于最终决战时对方会派出势力中最能说的人，所以你的能力不能过低，可以通过事先存档来避免失败。

如此反复，即可将全天下都说过来，只是在部分剧本中后期很容易出现反你的联合军，此状态下不能用这 BUG，会多花不少时间。

人际关系

人际关系是本作的又一大特色，与玩家有关的角色会呈圈状排列，很有朋友圈的感觉。基本上多拜访、多送礼，工作上多合作，就可以提升亲密度。到达 80 之后，如果发生特定事件，让对方对你产生感谢、好感、迷恋、敬畏的感情，就可以缔结绊。从而成为好友、夫妇、义兄弟等多种绊。朋友之间可以互相帮忙完成任务，在舌战、单挑时还会发生援护来提升斗气。另外也可以通过师事来提升能力。

感情

对于玩家扮演的角色，其他武将会持各种各样的感情。可以通过访问→谈话，让亲密度大幅上升。每进入 1 次感情状态，就可以向该武将进行师事。当亲密度达到最大时，双方就可能结成绊。感情共有 4 种，效果也略有不同。

感谢：一般发生在帮助武将后，如果是对方主动提出要帮助的话发生几率更高。感谢状态发生后，赠送名品的几率会变高。感谢只能持续 5 天。

好感：赠送武将喜爱的名品时发生，亲密度容易大幅上升。这个状态能持续 1 个月。

敬畏：只要玩家角色的存在感和实绩很高时就会发生，能够持续到玩家不满足这两个条件。应该说是最容易发生的感情，特别当玩家的身分变高后，基本上每个季度后都会有一批人对你敬畏。对你感到敬畏的人，即使从未谋面也可以登门拜访，通过对话即可提升好感度，同时登用、援助的几率变高。

迷恋：当玩家在单挑、舌战以及季度考评中有出色表现时，周围的人就会有一定几率进入迷恋状态，能够持续 3 个月。迷恋你的人，除了具有和敬畏相同的特点外，还会更容易帮你完成任务，当你是君主时会容易过来当官，当你叛乱和举兵时他也容易过来加入。



访问

要想和武将搞好关系，访问可以说是第一步。不过要想访问武将，首先要两人熟知。如果拥有特技人德的话，则就算不认识也可以访问，但是如果亲密度太低的话，就连人德也搞不定。开宴会也是一个混脸熟的方法，需要消耗 100 金，或是酒、茶这样的名品。但是赴宴的武将是随机的，如果你的目标死活不来赴宴，就需要用到介绍信。玩家可以通过与指定目标关系熟知的武将搞好关系来获得介绍信，这样就可以访问原本并不熟悉的目标了。不过介绍信的条件是与武将的亲密度达到一半以上，这样才能在访问他的时候选择介绍来获得介绍信。至于究竟哪些武将能开出目标的介绍信，可以在人际关系相关图的介绍者中查看。

支援

[illegible]

武将性格

[illegible]义理、爱勇、爱才这3项，每项从最轻视到最重视不等。这三[illegible]忠诚度容易提升。

最后是嗜好，这个只影响名品的效果。嗜好分为武具、书籍、宝物、嗜酒和物欲这5种。前4种就是该武将的爱好，物欲则是表示该武将对名品的欲望是否强烈。赠送符合其嗜好的名品时，该武将会进入好感状态。

绊等级

提高亲密度只是培养人际关系的第一步。80之后，亲密度就不会涨了，这时就需要赠送符合对方嗜好的名品。之后会随机发生委托，内容有很多种，其中最坑爹的是购买价值昂贵的宝物，建议放弃，等下次不怎么花钱的委托。完成委托，就可以结成绊。重复这个过程，绊的等级就会不断上升，最高可以达到5级。不过5级绊仅限于特定的角色之间，例如刘关张的桃园结义、孙策周瑜的断金之义等。4级绊就是夫妇和义兄弟，相信这也是很多玩家追求的目标，下面重点说一下。

夫妇可以说是难度要高一些，首先双方必须性别不同，然后配偶数目未满。本作中男性能娶3个老婆，女性则只能嫁1个老公（不知会不会有女权组织抗议呢？）。如果配偶数目已满，那么就必须让其配偶死掉，使其变成鳏夫寡妇。不过不能由玩家亲自下手，否则就会变为仇敌，很难化解。满足以上条件的话，只要重复提升绊等级的步骤，最后就可以结婚啦！至于义兄弟，只要不满足结婚的条件，就可以结成，难度要低一些。

绊等级提升带来的好处很多，包括单挑和舌战时恢复必杀槽，提案时容易得到赞同，工作时容易得到支援。更重要的是战斗时编入一队时可以提升能力，编入不同队则可以提升战法的效果等等。

历史事件

[illegible]一共收录了33个历史事[illegible]历史事件制作精良，其中[illegible]以CG动画的形式表现出[illegible]一见的价值。当玩家在本[illegible]了这些历史事件后，就可以在标题菜单中的收集→事件名鉴中查询。收集齐全部的33个历史事件后可以解锁成就/奖杯：历史的活证人。

全历史事件列表

[illegible]事件在收集→事件名鉴中的排列比较奇怪，我们首先把这33[illegible]件按游戏中的顺序列出来，以方便大家查漏补缺。

[illegible]园结义	赤壁之战	帝都大乱
[illegible]环计・前篇	曹操举兵	迁都长安
[illegible]环计・后篇	反董卓联合结成	匡亭之战
[illegible]之战・胶着	虎牢关之战	徐州变迁・曹操激怒
[illegible]之战・决战	孙坚之死	徐州变迁・刘备自立
[illegible]庐・前篇	孙策出征	吕布败走
[illegible]庐・中篇	孙策之死	迁都许昌
[illegible]庐・后篇	白马・延津之战	刘备弃徐州
[illegible]舌战群儒	长坂坡之战	关羽投降
[illegible]明借箭	平定黄巾	关羽千里行
[illegible]・连环计	灵帝驾崩	江陵攻防战

触发指南

一般来说，玩家只要选择距离历史事件最近的剧本，以旁观者的身分躲得远远的，时间一到就会触发这些历史事件。不过事件相关的关键人物，其去向不能和历史相差太远。下面我们将按剧本来介绍如何触发全部历史事件，注意开始游戏时，难度请选择初级，寿命为史实，关掉战死，登场都市选择史实，历史事件选择有，势力动向选择基于史实。

184年2月 黄巾之乱

建议当一个无聊的看客，躲到远离中原战火的边疆看热闹，时间一到就会触发各种事件。

桃园结义	剧本开始后马上发生。
平定黄巾	何进势力消灭张角势力后发生。
灵帝驾崩	平定黄巾发生后的下个月。
帝都大乱	灵帝驾崩发生后的下个月。
曹操举兵	帝都大乱发生后的下个月。

190年1月 反董卓联合

选择刘备开局，埋头经营自己的小城即可，对应的历史事件会在指定时间触发。

反董卓联合结成	190年2月发生。
虎牢关之战	190年3月发生。
迁都长安	190年4月发生。
孙坚之死	190年5月发生。
匡亭之战	曹操占领濮阳后发生。
美女连环计・前篇	192年1月发生。
美女连环计・后篇	192年3月发生。
孙策出征	193年1月发生。
徐州变迁・曹操激怒	193年7月发生，之后请选择救援徐州。
徐州变迁・刘备自立	193年8月发生。

195年1月 群雄割据

选择曹操开局，埋头经营自己的势力即可，对应的历史事件会在指定时间触发。

吕布败走	195年2月发生。
迁都许昌	195年7月发生，之后请选择保护汉献帝。
刘备弃徐州	195年8月发生。

198年1月 吕布讨伐战

这个特典剧本是用来解除关羽投降这个比较麻烦的事件的，如果没有的话请从群雄割据剧本开始。选择曹操开局，首先消灭吕布势力，并得到赤兔马，这是该事件发生必不可少的关键道具。之后静候200年1月与刘备的同盟到期后，立刻亲征刘备。如果满足条件的话无须战斗，即可触发关羽投降事件。



200年2月 官渡之战

选择曹操或其他酱油角色均可轻松触发以下历史事件。

白马・延津之战	200年3月发生。
孙策之死	200年5月发生。
关羽千里行	200年6月发生。
官渡之战・胶着	200年7月发生。
官渡之战・决战	200年8月发生。

207年9月 三顾茅庐

推荐选择一个远离赤壁战场的酱油角色，一直等到时间到就可以触发对应的历史事件。

三顾茅庐・前篇	207年11月发生。
三顾茅庐・中篇	207年12月发生。
三顾茅庐・后篇	208年1月发生。
长坂坡之战	208年2月发生。
孔明舌战群儒	208年3月发生。
孔明借箭	208年4月发生。
苦肉・连环计	208年5月发生。
赤壁之战	208年6月发生。
江陵攻防战	208年7月发生。



成就奖杯

玩家于本作中取得的成就/奖杯，均可在标题菜单中的收集→游玩记录中查询。除了“三国的英雄”外，每个成就/奖杯都对应一个游戏中的奖励，这也刺激了玩家的完美欲。而且游玩记录中还会记录一些累计型成就/奖杯的进度，如100次舌战和100次单挑，十分体贴。

全成就/奖杯列表

名称	获得条件	奖励类型	奖励内容
三国的英雄	获得全部成就/奖杯的证明。	无	
开拓时代之人	通过全部一般剧本的证明。	容貌CG	吕布、张辽
历史的活证人	看过全部历史事件的证明。	容貌CG	关羽、张飞
通过剧本「黄巾之乱」	通过剧本「黄巾之乱」的证明。	古代武将	范增
通过剧本「反董卓联合」	通过剧本「反董卓联合」的证明。	古代武将	英布
通过剧本「群雄割据」	通过剧本「群雄割据」的证明。	古代武将	吕不韦
通过剧本「官渡之战」	通过剧本「官渡之战」的证明。	古代武将	李信
通过剧本「三顾茅庐」	通过剧本「三顾茅庐」的证明。	古代武将	蒙恬
通过剧本「平定益州」	通过剧本「平定益州」的证明。	古代武将	李斯
古今无双	取得单挑100胜的证明。	古代武将	项籍、虞姬
最强的论客	取得舌战100胜的证明。	古代武将	张良
贪欲的名品收集家	于一次游玩拥有名品50个的证明。	古代武将	嬴政
称霸之人	通过英杰传全部关卡的证明。	容貌CG	孙策
出人头地	从在野状态起始，晋升至一品官出人头地的证明。	古代武将	韩信
名君	以君主身份，在难易度「超困难」下达成势力使命的证明。	古代武将	刘邦
能干都督	以都督身份，在难易度「超困难」下达成军团使命的证明。	古代武将	萧何
有能太守	以太守身份，在难易度「超困难」下达成都市使命的证明。	古代武将	王翦
通过剧本	第一次完成剧本的证明。	特典剧本	英雄集结
武人的证明	第一次单挑胜利的证明。	容貌CG	吕布（三国志12）
成为论客的第一步	第一次舌战胜利的证明。	容貌CG	诸葛亮（三国志12）
成为英杰之道	第一次通过英杰传的证明。	容貌CG	庞统（三国志12）
建立起来的牵绊	第一次缔结绊的证明。	容貌CG	孙尚香（三国志12）
交游之证	第一次取得介绍信的证明。	容貌CG	黄忠（三国志12）
初次任务	第一次完成任务的证明。	容貌CG	夏侯渊（三国志12）
战功第一	第一次战功第一的的证明。	容貌CG	张飞（三国志12）
先驱	第一次成为城内先驱的证明。	容貌CG	甘宁（三国志12）
功绩第一	第一次短期功绩第一的荣耀证明。	容貌CG	夏侯惇（三国志12）
亲近之印	第一次进行赠与的证明。	容貌CG	小乔（三国志12）
绝对的信任	第一次被任命为都督的证明。	容貌CG	周瑜（三国志12）
深受信任之人	第一次被任命为太守的证明。	容貌CG	张辽（三国志12）
信任之证	第一次被任命为重臣的证明。	容貌CG	孙策（三国志12）
受感谢之人	第一次使其他武将成为感谢状态的证明。	容貌CG	赵云（三国志12）
给与好感之人	第一次使其他武将成为好感状态的证明。	容貌CG	貂蝉（三国志12）
受到敬畏之人	第一次使其他武将成为敬畏状态的证明。	容貌CG	马超（三国志12）
受人崇拜之人	第一次使其他武将成为迷恋状态的证明。	容貌CG	刘备（三国志12）
稀世的策士	第一次以执行武将身份使敌中作敌任务成功的证明。	容貌CG	司马懿（三国志12）
无人能比的说客	第一次以执行武将身份使同盟成功的证明。	容貌CG	陆逊（三国志12）
优秀的说客	第一次以执行武将身份使怀柔成功的证明。	容貌CG	徐庶（三国志12）
说客的第一步	第一次以执行武将身份使推荐成功的证明。	容貌CG	大乔（三国志12）
名鉴收集	收集到武将名鉴50人的证明。	容貌CG	姜维（三国志12）
英杰诞生的见证人	看过历史事件「虎牢关之战」的证明。	容貌CG	关羽（三国志12）
决战的目击者	看过历史事件「官渡之战・胶着」的证明。	容貌CG	曹操（三国志12）
赤壁的活证人	看过历史事件「赤壁之战」的证明。	容貌CG	孙权（三国志12）

重难点说明

本作全成就/白金的难度并不大。重头是完成6个默认剧本和英杰传关卡，初期版本拥有嘴炮BUG时，通关不费吹灰之力，可将完美的时间压缩至25小时之内。当然就算没了BUG，通关也不是问题，只是会多花一些时间。下面我们再看看一些可能会有麻烦的成就/奖杯。

历史的活证人：要求玩家观看过全部33个历史事件，需要在本篇中触发，触发后可以跳过。在前面已经有详细的说明，这里不再赘述。

古今无双：100次单挑可以多打巡察，巡察最后是可以遇到贼人的，单挑将其击败即可算一次。累计100胜即可，可在游玩记录中查询。

最强的论客：100次舌战需要多执行外交相关的工作，有嘴炮BUG时会比较容易。同样是累计的。

贪欲的名品收集家：推荐以君主身份通关，通关前存好档，把手下的名品全部没收过来。如果数量还不足的话，就去各地的街上购买即可。

名君、能干都督、有能太守：这3项并不是要求玩家选择高难度进行游戏，而是在决定使命时选择一个超困难的目标。手下能人辈出的话，只要选择纯内政型的目标就可以了，埋头发展的话即使是超困难的目标也能轻松完成。比较坑爹的是，当你是都督或太守时，你提出的超困难目标往往不会被君主采纳，这就需要你多和君主、重臣搞好关系。有特典剧本的玩家则可以选择剧本“英雄十三杰”的孙策，一上来就是太守，提案会被父亲孙坚所采纳。你要做的就是多攒功勋，尽快升到都督。



刺客信条编年史 印度	Ubisoft	动作冒险
多机种	Assassin's Creed Chronicles India	中文版
	2016年1月13日 / 本地1人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4、XOne：78港币	

《刺客信条编年史 印度》比起前作来，虽然系统与玩法改变不大，但改善后的关卡设计以及画面风格使得本作好玩了不少。剧情虽然略显波澜不惊，但与系列其他作品的联动和隐 藏的彩蛋还是能让系列爱好者惊喜不已。系列最后一作《刺客信条编年史 俄罗斯》也在本期杂志截稿期前的2月15日发售，有兴趣的玩家不妨留意一下。

文 三日月 美编 小瑟

操作说明

Xbox One版	PS4版	作用
A键	×键	跳跃
X键	□键	击昏（长按）/攻击（轻按）
Y键	△键	重攻击/处决
B键	○键	格挡/场景互动/偷窃敌人道具（长按）
LB键	L1键	选择道具
LT键	L2键	蹲下/滑行
RB键	R1键	投掷道具
RT键	R2键	快速移动
RS键	R3键	开启鹰眼视觉
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键	十字键	切换装备
Menu键	触控板	地图画面
View键	options键	呼出系统菜单

基本心得

●潜行

作为“《编年史》系列”第二作，本作无论是游戏细节还是关卡设计都比前作《刺客信条编年史 中国》好上不少。当然游戏玩起来感觉还是一个样就是了，其中一个被保留下来的游戏特征便是主角那低下的战斗能力。别说一对多，就是和杂兵一对一主角也很难全身而退，这也使得潜行在本作的重要性要远远大于系列正编其他作品。

不过本作的难度实际上也没想象中那么高，敌人的视野会以明显的锥形范围显示。只要进入他们的视野范围敌人就会陷入黄色的“可疑”状态，此时他们会主动靠近并调查可疑地点，而时间一长就会进入红色的“警觉”状态，此时的他们一旦见到玩家便是格杀勿论，玩家需要开始快速逃离现场或者找地方藏起来。

部分敌人的视野会以圆圈表示，规律和锥形视野范围一样，躲开就行。在后期玩家还会遇到同时拥有锥形和圆圈视野范围的敌人，在他们周围行动时请务必小心，他们的视野可是能同时兼顾其身后的。系列标志“鹰眼视觉”依然存在，利用它不光可以观察敌人的巡逻路线，还可以看到他们身上所带有的道具，真是一如既往的好用。

同时一些场景中的要素（例如帘门、松动的地板、风铃以及各种动物）都是会发出声音的，前三个玩家可以选择躲开或者蹲下移动以避免声响，动物就只能躲得远远的了。值得一提的是，玩家的一些行动（例如刺杀以及开锁）也都是会发出声音的。



阿尔巴兹·米尔 本作的主角阿尔巴兹·米尔是《刺客信条 枭雄》中重要角色亨利·格林的父亲。他的名字“阿尔巴兹”在乌尔都语中意思为“鹰”，而“米尔”则是印度语中的“领袖”和“王子”。顺便一提，他是系列惟一使用三叉剑作为袖剑的刺客。

●战斗



本作的战斗虽然鸡肋，但还是有提一提的必要。杂兵的正面近身攻击全部都可以格挡，鉴于本作的敌人大多拥有反击技能，在玩家不断对其攻击后会发动不能格挡的反击，因此熟练运用格挡来后发制人在本作中相当有必要。敌人还会用枪来攻击玩家，按下格挡键能躲开子弹，如果在射击轨道上有其他敌人存在的话，还可以顺带把这些敌人击毙，在被夹攻的时候不妨多用。敌人的HP降到一定程度后会出现提示，此时就可以按下Y键/△键处决敌人了，处决敌人时会有无敌时间。

在一周目的序列3中玩家可以解锁"Helix攻击"，操作方式是同时按下"B键+Y键/△键+○键"，发动后Helix槽会不断降低，以此为代价玩家可以一击必杀敌人，打起来相当爽快。不过就如同上文所说的，本作的战斗难度不低而且也不好玩，所以建议玩家引发警报的时候还是放弃反抗，直接读取检查点比较好。

●Helix系统

简单而言，Helix系统就是我们经常说到的"外挂"。除了上文提到的"Helix攻击"之外，随着流程的进展，玩家还可以使用"Helix冲刺"和"Helix混入"。两者都是需要消耗Helix槽，补充的方法只有一个：捡取场景出现的蓝色多边形。由于数量有限，玩家需要谨慎地选择使用时机。从实用度来说，Helix混入>Helix冲刺>Helix攻击。

"Helix冲刺"和"隐秘冲刺"类似，不过在冲刺的过程中玩家并不会被敌人发现，在隐秘物很多的场景中可以发挥不小的作用。

"Helix混入"的操作方式是按下Y键/△键。此时玩家虽然不能动弹，但是会完全隐身，即使在引发警报后玩家也可以用这个技能立即脱身。不过由于在发动过程中玩家会不断消耗Helix槽，因此使用的时机还是需要斟酌一下的。

除了这三者之外，玩家在通关后还会解锁"Helix之刃"，玩家可以在刺杀的途中按下Y键/△键来让敌人的尸体"瞬间消失"。因为要消耗Helix槽，实际上这个技能除了效果酷炫和解锁成就/奖杯之外并没有多少实际意义。

进阶心得

●关于道具

除了口哨之外，在本作中玩家可以使用的道具有"噪音弹"、"环刃"和"烟雾弹"三种。"噪音弹"简单而言便是"会移动的口哨"，玩家可以借此来选择声源的地点，借此来把敌人引导到指定的位置以方便自己的潜入行动。"环刃"多用于解谜，在实际游戏中并没多大作用，在一周目通关后会解锁新能力，玩家利用环刃攻击敌人头部就可以把敌人一击必杀，但实际意义依然不大。



"烟雾弹"是三者中最为实用的一种，烟雾弹可以完全阻碍范围内受影响敌人的视线，玩家既可以选择直接跑路也可以选择全部刺杀。游戏中很多棘手的场景都可以用烟雾弹轻松通过。而且更重要的是，烟雾弹是玩家暗杀游戏中部分敌人的必要道具！没有的话很多时候就只能对着这些敌人干着急。鉴于一周目时大部分玩家全程最多只能携带2个或者4个烟雾弹，所以使用时机需要再三斟酌。

●关于敌人

说到烟雾弹就不得不说一说本作的敌人设定了。本作的敌人种类很多，而且从介绍上来看能力各异，但从游戏实际感受而言，本作的敌人只有两类："不用烟雾弹能直接暗杀的"和"只有用烟雾弹才能直接暗杀的"两种。前者不必多说轻松解决，后者就显得有点恶心了。

"高地人"和"中尉"就属于后者，前者穿着裙子（苏格兰人）很容易就能认出，除了烟雾弹之外，玩家还可以通过来自下方的刺杀来解决他。中尉穿着一身米黄色上衣，视野范围是惊人的360度无死角，而且是本作中战斗能力最强的杂兵。不过幸好中尉一般都是独自巡逻或者并不是在玩家的必经道路上，所以一周目时玩家珍贵的烟雾弹还是留给那些高地人吧。

●关于评价与得分

本作的评价对应三个风格，每一类又分为金银铜三种。三个风格分别为"鬼影"、"无声者"以及"刺客"。"鬼影"要求玩家不杀死/伤害一个敌人（除目标外），"无声者"要求玩家不杀死一个敌人（可以击晕），而"刺客"则是杀死敌人。分数为"鬼影"最高，"刺客"最低。

金银铜的获得标准则是根据玩家的被发现次数而定，只要不被发现便是金牌。连续获得金牌能达成连锁，玩家获得的分数最多可以达到五倍的加成。而关卡的分数达到一定程度后便能获得相应的能力升级。玩家此时也不难发现，金牌的"鬼影"所获得分数是最高的，连续达成的话很容易就能获得高分。

话虽如此，一周目的时候玩家大可不必太过在意分数，因为一周目时玩家无论是能力还是装备都比较缺乏，所以很难获得高分。而在游戏一周目完成后游戏会增加"强化版新游戏"以及"超难强化版新游戏"，该模式下玩家获得的分数会乘以2，此时再追求高分就简单多了。

游戏中还有几个比较特殊的关卡，玩家的评价由完成时间来决定，所以一切以速度为先，不杀敌人等限制也不复存在。

●狙击

狙击部分时本作新加入的系统之一，熟悉系列的玩家一看就知道增加狙击部分是为了给下一作《刺客信条编年史 俄罗斯》预热。虽然有生搬硬凑的嫌疑，但实际玩起来还是颇有新意的。

狙击部分的操作如下：

Xbox One版	PS4版	作用
B键	○键	离开

伊森·弗莱 阿尔巴兹·米尔的好友，在结尾动画里阿尔巴兹·米尔把光之山钻石交到了他的手上，光之山钻石也在后来成为了维多利亚女王王冠的一部分。他同时既是《刺客信条 枭雄》中弗莱姐弟的父亲，也是亨利·格林的导师。

Xbox One版	PS4版	作用
LB键	L1键	放大镜头
RB键	R1键	开火
RS键	R3键	进入鹰眼视觉
右摇杆	右摇杆	视角控制

狙击部分相当简单，玩家只需注意以下两点即可：1. 射击墙壁可以引开敌人，同时射击敌人是会发出声响的，对付二人一队的敌人并利用射击墙壁引开敌人时需要注意这点；2. 只有射击头部才能一击必杀，没死的敌人会引发警报导致游戏结束，不过没打中头部也没关系，立即再补一枪即可。



成就/奖杯列表

名称	点数/杯种	解锁条件
渗透者	25/铜	完成序列1
结束了吗?	100/银	完成游戏
非比寻常的刺客	100/银	完成游戏并且没有击倒任何敌人
匿踪大师	150/银	用超难强化版完成游戏并没有被敌人发现
小偷	50/铜	在未被发现的情况下偷窃或搜刮100个敌人
烟雾蒙上了他们的眼	50/铜	利用烟雾弹通过100个敌人
一箭双雕	50/铜	用多种击杀消灭200个敌人
让我倒下	50/铜	击昏100个敌人
一瞬间消失	50/铜	利用Helix混入绕过100名敌人
不留痕迹	50/铜	利用Helix之刃处理掉100名敌人
成为鬼影	50/铜	达成鬼影金牌风格30次
成为刺客	25/铜	达成刺客金牌风格30次
无声无息	25/铜	达成无声者金牌风格30次
不间断的连击	25/铜	在任何序列汇总获得最高的分数加成，并以此状态通过两个以上的场景
快速营救	50/铜	在序列3中，于5分钟内救出哈米德
比光速还快	50/铜	在9分钟内完成序列4
顶尖射手	50/铜	在序列8中消灭所有迫击炮的守卫，且未受到任何伤害
比大象还快	50/铜	在7分钟内完成序列9

难点成就/奖杯解锁心得

●非比寻常的刺客

推荐在二周目的“强化版新游戏”模式中解锁。值得注意的是，条件中的“没有击倒任何敌人”指的是所有非任务目标敌人。

那就意味着除了强制战斗之外（一共两场），序列 2、序列 6 和序列 10 的三场需要玩家解决敌人才能前进的场景，序列 8 结尾的 BOSS 战，狙击关卡的敌人，还有序列 2 中最后的目标以及跟在目标后的杂兵之外，所有敌人玩家都不能杀死或者击晕。最简单直白的确定方式便是查看评价，只要达成“鬼影”风格即可。

除此之外，还有三个比较特殊的关卡：序列 4、序列 5 和序列 7，这三个关卡虽然是计时关卡，但敌人依然可能会因场景“非正常死亡”。这些死亡也是算在玩家头上的。除了在前进的时候小心不要触发它们之外（例如松动的墙壁），先行者遗迹的机关也是需要注意的。敌人很有可能因玩家的行动走入机关范围并“自杀”，在这些场景移动时请务必小心，直接扔几个烟雾弹过去是个不错的选择。



其余流程中玩家只要留心敌人行动轨迹即可顺利通过，序列 3 中最后的转动开关开门的环节中，装上手柄和转动开关是分开的动作，在一次烟雾弹效果内一次过完成两个步骤不太可能，玩家可以选择分开达成：先扔一个烟雾弹，装上手柄，隐藏起来，再扔一个烟雾弹，转动开关。触发剧情后玩家身边的杂兵会全部消失，之后抓紧时间跑进大门即可。

游戏的最后两个章节：序列 9 和序列 10 虽然也是计时关卡，但是并不影响该成就/奖杯的获得，所以玩家大可大开杀戒。

即便按照上文所说，达成全鬼影评价后依然没有解锁成就/奖杯的话玩家也无需担心。因为正常来说只要重玩序列 4、序列 5 和序列 7 后再次确认无敌人死亡即可，“意外”一般出现都只出现在这三个关卡。而一切顺利的话，这个成就/奖杯会在玩家完成序列 8 后解锁。

●匿踪大师

虽然乍看条件相当苛刻，但实际上该成就/奖杯并不算难。“超难强化版”和一般模式的区别便是玩家只能通过鹰眼才能看到敌人的视野范围、敌人发现玩家的速度更加快和玩家的血量只有一格。从这里也不难看出，实际上玩家被发现的时候，基本也是离死不远了……不被发现与其说是挑战，倒不如说是该模式下的基本要求。顺便一提，游戏中有数次玩家强制被发现的剧情，这些都是不算在内的。

和“非比寻常的刺客”类似，玩家想要确定自己有没有被发现也相当简单，只要评价是全金牌就可以了。由于已经在一周目熟悉过关卡和升级过能力的缘故，实际上也不算很难，本作的检查点也相当多，如果失败的话读取检查点即可。

和“非比寻常的刺客”不同的是，这个成就/奖杯要求的是全程不能被发现，所以计时关卡内玩家的行动要更加小心。不过虽说是计时，但没有限时，不管时间稳打稳扎即可。

不被发现的难点集中在数个要求强制全灭敌人的场景（序列 2、序列 6 和序列 10）。其中序列 6 最难，因为该场景是要求玩家在限定时间内全灭敌人，因此笔者建议把烟雾弹相关的升级全部获得后再来挑战该模式，在烟雾弹的帮助下能简单不少。一切顺利的话，这个成就/奖杯会在玩家通关后获得。鉴于“非比寻常的刺客”和“匿踪大师”在要求上冲突并不算大，玩家可以尝试直接在最高难度下一次过完成两项要求，难度也并不会因此提高多少。

●顶尖射手

迫击炮守卫的出场顺序是一定的，可以利用背板来对其出现的位置进行提前瞄准。这个成就/奖杯推荐在“超难强化版”顺便解锁，毕竟在该难度下玩家只要中一发立即就会结束游戏。觉得自己枪法比较差的玩家可以不用纠结射击敌人头部，因为射击敌人身体即可阻止迫击炮发射，后续补枪也不需要，射倒敌人后立即转移下一个地点即可。

艾齐奥之盒 是由系列二代主角艾齐奥送给少芸，后来被圣殿骑士夺走。在本作中虽然一度失而复得，但在最后依然被圣殿骑士回收。在2月15日发售的《刺客信条编年史 俄罗斯》中这个盒子再次出现，因此盒子也因此成为了贯穿“《编年史》系列”的关键物品。





文 简子君 美编 小瑟

GT 学院
——从虚拟到现实的极速

如今的游戏界，电子竞技已经成为一种流行的趋势，世界上各种电子竞技大赛贯穿全年。精英玩家在借助这些大赛赢得奖金的同时，也取得了超高的曝光度，职业玩家一词也逐渐为人所接受，随着电子竞技产业整体的发展，电子竞技赛事也真正成为了被世界认可的一种竞技。当《刀塔 2》、《星际争霸 2》、《英雄联盟》这些游戏的竞技大赛获得的关注逐渐增多，甚至已经出现了希望举办电子竞技世界杯或奥运会这种超级大赛的声音。

相比电子竞技近年来的崛起，其实早在 2008 年就有一款游戏尝试进入到竞技世界之中，不过它的作为更为彻底，甚至可以说是疯狂。那就是山内一典领导的 Polyphony Digital 联合日产自动车株式会社（NISSAN）创办的 GT 学院（GT ACADEMY），其目的就是通过《GT 赛车》的游戏，将一名玩家塑造成真正的赛车手。不过这种从游戏宅男到职业车手的蜕变需要进行太多工作，而 GT 学院就是为此诞生的。



走进现实的起点

虽然 GT 学院正式成立是在 2008 年，但这一切的开始其实要源自于 2006 年一次索尼和日产共同举办的推广活动。这次活动中，索尼为玩家提供《GT 赛车》的试玩，经过一天的活动下来，一位专业的驾驶教练惊讶地发现，游玩《GT 赛车》后玩家们显著地提升了自己的驾驶技术，对比他们在游戏前后的表现，可以明显感觉到玩家的驾驶技术变得更加娴熟。

一转眼来到 2007 年 12 月 13 日，这一天《GT 赛车 5 序章版》正式发行。虽然发行《序章版》这种圈钱的行为遭到了不少玩家吐槽，不过游戏出色的素质还是征服了无数赛车游戏爱好者，也正是从这部作品开始"照片级"画面真正来到了我们身边。而一年前那个极富争议的话题也再次引起了大家的讨论，《GT 赛车》这款游戏是不是确实足以帮助一名游戏玩家成为真正的赛车手。为了证实这个话题，当然同时也为了对游戏进行宣传，索尼很快与日产达成了协议，通过创立名为 GT 学院的训练营，来尝试将一名赛车游戏玩家打造成职业赛车手。

在决定开展 GT 学院的活动后，索尼方面通过 PS3 平台的《GT 赛车 5 序章版》开启了学院招募的海选活动，不过由于受举办规模所

限，这次活动仅对欧洲区域的玩家开放。最终有两万五千名玩家参与到了自此活动中来，他们分别来自欧洲的 12 个国家。每个国家获得海选测试排名前 20 位的玩家可以获得参与国家赛区决赛的资格，之后全欧洲排名前 22 位的精英选手获得进入 GT 学院的资格。

脱颖而出的玩家们随后聚集到了英国赛车运动的圣地——“银石赛车场”，在这里他们将接受 GT 学院为期一周的训练，最终能够通过重重考验的选手，将获得签约日产车队成为赛车手的机会，并可以参加 2009 年 1 月于迪拜进行的 24 小时耐力赛，从而进军真正的赛车世界。

由于是第一次开展 GT 学院的培训，2008 年这一届并没有得到太大的关注，日产和索尼方面将其视作一次试水性质的尝试，活动宣传也不算到位。目前网上也找不到完整的学院录像资料，想要了解这一届 GT 学院只能通过剪辑视频来看个大概。



最初的优胜者

卢卡斯・奥多涅斯（Lucas・Ordoñez）是第一期 GT 学院的优胜者，出生于 1985 年 5 月 1 日的他，通过 GT 学院从一名普通的游戏玩家摇身一变成为了职业赛车手。加入日产车队后，卢卡斯如愿参与到了在迪拜举办的耐力赛中，在这次比赛之前，他仅在 GT 学院接受了九个月的驾驶培训。作为一名新手，虽然比赛中他还是暴露出了诸多驾驶技巧上的不足，不过却也表现出了出色的潜力，幸运的是在长达 24 小时的耐力赛事中，卢卡斯安全地完成了全部的比赛，取得了不错的成绩。在他目前的职业生涯中，已经参加过勒芒的 24 小时耐力赛、FIA GT 大奖赛和超级 GT 等多项大赛，其中更是曾经和车队一起获得过勒芒 LMP2 组别 2011 赛季的第二名和 2013 赛季的第三名，其中 2011 年的比赛中，他与两位科班出身的赛车手一起参赛，完成了其中 4 个小时的驾驶，通过卢卡斯的出色表现，GT 学院的成果也获得了世界的认可。同时作为 GT 学院历史中表现最为出色的成员之一，他在 2012 年举办与纽博格林北的一次耐力赛中，与山内一典组队出赛获得了第三十名的团队成绩。现在的卢卡斯已经成为日产旗下车队的重要选手，他不仅为车队取得了优异得成绩，更重要的是他的成绩很好的证明了，《GT 赛车》真的可以用作车手的培养。在比赛之余，卢卡斯也会重新回到 GT 学院为后辈们提供一些指导和帮助。





其实在 2008 年的 GT 学院中一共诞生了两位优胜者，其中一名来自德国的选手经过评审团的商议与卢卡斯共同通过了学院的考核，不过这名学员最终并未投身到赛车行业中来。



银石赛车场

“银石赛车场”英文全称“Silverstone Circuit”，坐落于英国的中部地区，在伦敦以北大约 100 公里处，这里最早是作为二战时期英国的军用机场而建设。在 1948 年，此地第一次举办了英国大奖赛（GP 赛事），自此开始正式作为赛车场地使用，而在 1950 年，银石赛车场也成为了第一场世界一级方程式锦标赛的赛道。由于有着半个多世纪的悠久历史，银石赛车场被称作是英国赛车工业的发源地。因为多年来银石赛车场一直作为 GP 大赛的举办地，此地也被认定为是英国大奖赛的代名词。

在第一届 GT 学院确定以银石赛车场为训练营后，这里成为了 GT 学院的常用活动举办地，不过随着 GT 学院的不断发展，全世界范围内举办了更多的 GT 学院活动，所以也有不少其他赛道成为了新的训练场地。

成效初显

作为实验性质的 GT 学院在举办之初，其实仅仅准备进行一期就停办的，不过由于卢卡斯在 2009 年内几次赛事中获得的出色成绩，日产也改变了自己的想法，觉得这似乎真的是一个培训车手的不错手段，经过商讨后，作为 GT 学院铁杆支持者的山内一典也同样认为有必要将 GT 学院继续下去，于是在 2010 年 GT 学院再度开张。

有了第一届的成功经验，玩家们对学院的热情更加高涨，官方也将活动范围拓广到了 17 个国家和地区，其中还新增了澳大利亚这个欧洲以外的国家。在通过游戏进行海选的 2009 年 12 月到 2010 年 1 月这段时间内，共有超过 110 万名用户参与到了线上活动中来，要知道这时《GT 赛车 5》依旧没有发行，所以说在《序章版》发售两年多的时间后，游戏依旧有超过百万名的活跃玩家，能够获得玩家如此长时间的追捧，虽说与游戏本身的优秀素质脱不了关系，但 GT 学院的宣传效应也绝对不容忽视。

在这一年的学院中，最终有 18 名选手来到了银石赛车场参加为期一周的训练。日产对这次的训练营也表现出了更多的重视，邀请来了经验丰富的车手强尼・赫伯特、乔丹车队的老板埃迪・乔丹以及两届纽博格林 24 小时女子耐力赛得主施密茨作为导师。有这些经验丰富的导师坐在副驾驶位对学员进行零距离观察，顶着巨大压力的学员再次创造出了优异的成绩。

“最初的我对这类活动深感担心，我无法相信真的可以从虚拟世界中培养出一名职业车手，但是在看到学员们展现出的速度和潜力后，他们沉稳的表现令人印象非常深刻。”埃迪・乔丹在作为导师接受采访时这样说道。显然通过 PS3 平台的《GT 赛车》游戏，这种疯狂的构想成为了现实。

在这一期的 GT 学院中，主办方已经意识到了 GT 学员对品牌的推动作用，于是开始加大对 GT 学院的推广，在进行学员的培训之外，还录制了一套完整的宣传短片让更多人通过这些画面了解到了 GT 学院。

经过学院内的层层考验，最终 2010 届的 GT 学院再次诞生出两名毕业，生卢卡・罗伦和乔丹・特雷森。不过与第一届类似的是，其中卢卡并未投身赛车界。而乔丹・特雷森从学院毕业后，进行了两个月的驾驶员培训计划，成功考取了国际赛车执照并加入 RJN 车队，并且最终成为了一名优秀的车手。而这一次 GT 学院的成功，再次向世人证明了卢卡斯・奥多涅斯的成功绝非偶然。





“宅男”当不了赛车手

了解真正赛车比赛的人都知道，赛车是一种对精神、技巧都有着极高要求的赛事，并不是踩踩油门和转动方向盘那么简单。对于大部分平时酷爱游戏的 GT 学员来说，他们的身体素质距离一个职业车手有着极大的差距。因此主办方为学员们安排了大量的体能训练，这些体能训练也会被纳入到考核当中，一些体质过差的学员早早就会被淘汰下来。

为了让体能训练更加专业有效，这些训练的教官都是自海军陆战队退役下来的专业人士，对于平时少有锻炼的学员们而言，他们制订的训练内容如地狱般艰苦。伴随着伦敦潮湿的冷风，学员们需要进行长跑练习，负重训练，有时甚至还要进行拉动汽车的力量练习。而更加困难的是，在完成这些训练后，驾驶训练会接踵而至，这种极限体力下的练习，对学院的体能和精神都产生了巨大的推进作用。

关于大家能够在视频中看到的艰苦的训练，其实学员们在正式入学前就已经开始进行准备，他们会在集中培训正式开始前，就接受一系列学前体能测试，虽然他们能够通过一般的体检测试，不过对于这些真正的“宅男”来说，体能训练的强度依旧让他们无法接受。其中症状较轻的可能会出现呕吐反应，而身体素质更差的则甚至会直接昏迷。所以这里也提醒下各位读者，生活中一定要多多运动，为自己打造强健体魄。



渐入佳境

2011 年对 GT 学院的发展来说，是变化最为巨大的一年。因为已经经过了两届学院活动的召开，欧洲方面玩家们参与活动的热情有所下降，所以主办方也顺势对培训机制经行了改变。首先学员人数被缩减到了 12 名，而这些学员会分别从六个区域中筛选而出，在分区赛中每个赛区的头两名选手会提前得到导师的辅导。进入这一期学院的选手，在完成了学院的内容后，共同参加了 2011 年度的勒芒耐力赛赛前车手游行，他们也获得了超过 20 万名现场观众的掌声。同时也就是在这一次勒芒大赛中，GT 学院的第一位毕业生卢卡斯完成了全部 24 小时的耐力比赛，并获得了团

队第二名的佳绩。而这一年GT学院的优胜者，在他的车手生涯开始后，仅用了两年的时间就在勒芒2013年的大赛上和卢卡斯并肩取得了团队第三的成绩。

除了欧洲赛区的顺利召开外，北美赛区GT学院的成立是最为值得纪念的重大事件。他不仅吸引了五万三千名美国玩家参与到线下选拔赛中，更是首次在电视频道进行了相关节目的播出，这一举动也让GT学院的受关注度达到了新的高度。所以北美学院的开幕，也可以看做是GT学院的一次里程牌。这一期学院训练营，被录制为五期节目在电视上放送，更加详细的展示了学院培训的细节，玩家也更好的了解到GT学院究竟是怎样开展的。同时，因为此次节目的成功，之后每一届美国GT学院都被制作为电视节目，成为了北美的季播电视节目。

自2008年首次举办以来，与GT学院有关的电视节目已经在全球超过160个国家播出。针对不同的市场和频道，GT学院都能提供最为合适的节目内容，其中如英国的“ITV4”、欧洲的“Rossiye 2”都播放过GT学院的电视节目，欧洲最大的广播电视网“RTL”也在德国和荷兰播放了GT学院的内容。截至2013年，全球范围内有统计的观看过GT学院电视节目内容的人数，已经突破一亿人。不过学院为了增加话题性而区分学员的国籍的举动，导致了不少国家电视台在转播时过于强调自己国家的学员，本国队伍一旦失败，对节目的重视就会大打折扣，所以目前能够找到的成套的电视节目也只有北美学院那边的录像内容。

不过在今年，日产方面决定在欧洲媒体对GT学院进行系统的推广，放弃了之前粗暴售卖版权的方式，改为在全欧洲区域系统的播放名为《GT学院 回归基础》(GT Academy : Back to basics)的完整长篇电视节目。

同时随着品牌推广的不断成功，GT学院曾在2011年获得过“戛纳国际创意节”的“黄金狮子奖”，2012年继续摘得“青铜狮子奖”，在2011年同年内，还斩获了众多媒体大奖。

梦想汇聚的地方

因为参与GT学院并没有过多的限制，只要年满18周岁以上的玩家都可以进行报名，所以来到学院内的参与者也可以说是形形色色。通过美国区的电视节目我们看到，学员中年轻一些的只有不到20岁，而最大的则已经有进四十岁的“高龄”学院。要知道虽然对普通人而言四十岁仍然算得上壮年，不过对一名运动员来说，这个年龄已经不足以让他有完成比赛的状态了。因为通常超过三十岁后，人体的反应速度和各项能力都会出现下滑，所以这些“老人家”能够加入到GT学院之中，本就是为了圆自己一个赛车梦而做出的努力。



除了年龄之外，学员们的家庭出身也有着天壤之别，家境好些平时的座驾就是百万豪车，而差一点的学员家里就只有过气的老爷车，最多也只能在游戏里过过干瘾。其实作为一档类似选秀的电视节目而言，GT学院的节目构架完全称不上新颖，我们可以轻易地找到大把类似的电视节目。所以要说GT学院有什么与众不同的地方，就要数它能够将游戏玩家和真实赛车手，这两种看似完全不相干的职业联系在一起的魅力，要知道和唱歌跳舞之类的选秀不同，从游戏宅男成为一名赛车手的跨度之大，已经达到了让人不可思议的地步。



开创未来

进入2012年后，由于前一季GT学院北美区在推广上的巨大成功，GT学院开始呈现出遍地开花的态势。因为毕业生继续保持着在赛场上的出色表现，日产也乐得以这种较低投入的手段培养车手。这一年中，欧洲区域通过游戏进行资格测试的玩家暴增到了83万人，对比上一年欧洲区域的报名情况，玩家的热情有了数倍的增长。而因为报名人数过多，主办方也将学院规模增加到了36名，同时选拔机制也变更为以国家分组的团队较量。最终来自欧洲各个国家成绩最为优秀的玩家，再次汇集到银石赛车场。

这一年中，不仅欧洲学院方面涌现了更多的玩家参与，同在欧洲大陆的德国和俄罗斯也同步开展了自己国家的专属训练营，每个区域都有数万名玩家报名参加，加上北美学院的40万名报名玩家，2012年参与GT学院活动的玩家已经超过百万之数。欧洲、德国、俄罗斯和美国四大学院的阵容一直保持到了2014年，在这一年之后俄罗斯停止了GT学院的举办。不过随之而来的是，GT学院设立了面向全球其他国家和地区的国际学院，所以如果就推广度而言，GT学院依旧在不断进步着。

如今虽然GT学院的毕业生仍旧无法与真正一线大赛的顶级车手相提并论，不过他们确实已经成为了日产车队的重要力量，许多赛事中我们都能看到GT学员们活跃的身影，许多原本并不了解赛车游戏的人，通过GT学院的成功逐渐对竞速游戏产生了兴趣。当然对本就喜爱竞速游戏的玩家而言，GT学院依旧是他们得以实现梦想的地方。





如何在学院中脱颖而出



能够进入 GT 学院的毫无疑问都是游戏世界的顶尖高手，不过驾驶真车就完全是另外一回事了。在完成虚拟游戏部分的测试后，学员们要通过性格、体能、视力和健康状况等多项评估，幸运的是其中并没有对裸眼视力的要求（笑）。通过所有的评估后，来到银石赛车场的学员们才真正迎来如地狱一般的训练。经过几年来的尝试和摸索，GT 学院已经有了一套系统的训练方法，第一天学院要先来一段两英里“短跑”和银石赛道打个招呼，身体差一点的大部分已经开始脚软了。紧接着他们可以通过驾驶 GT-R 的单圈计时赛来稍稍喘口气，跑完一圈后，继续驾车完成一些简单的技巧测验。结束所有测试后，大家要再来一场卡丁车大混战感受下真正的多人竞速是什么样子。此时在驾驶座上休息了差不多的学员就要进行第一天的正戏了——GT 学院特产铁人三项：短跑 + 单车越野 +6 圈计时赛。身体不好学员的要注意了，这项测试中只有前五名完成单车越野的人才能进入最后的计时赛。在完成了一天的所有培训内容后，垫底的学员就要收拾包袱回家了，虽然这个时候总是很令人难过。不过需要说一下的是学院里并不一定是成绩最差的人才会离开哦，曾经就有个家伙因为开车的时候表情太紧张就被淘汰了。

第二天早上，学员们还以为自己仍旧可以睡到九点钟，别傻了，今天就不会了，学院安排了体能教官天不亮就去掀他们的被子了。你可以继续处在半睡半醒的迷糊状态，不过必须穿上衣服在门外排好队伍。然后这一天的内容就简单许多了，五公里后进行草地行军训练加上一点力量训练，之后再来五公里然后是泥浆行军训练，爬完了再来五公里就可以喝口水休息一下了。下午继续进行单圈计时，相比昨天没有进步的小伙子也基本就可以准备回家了，因为你没有展示出自己的潜力。天黑之前再完成一次卡丁车耐力赛，才能够回去休息。

从第三天开始训练内容就会和驾驶有更多的联系了，学院准备了和游戏中类似的技巧挑战，不过相比游戏这可要难得多了。通过密集的竞速练习，最后胜出的人才有机会成为毕业生。对，仅仅是有机会，学员中就出现出虽然速度极快，但因为在驾驶时挠了挠痒就差点被淘汰的倒霉蛋。而在最后的几人中，通常学院会选择长得更帅的那个。好吧，其实最终的毕业生有很多评选的标准，例如驾车时的情绪表现，应对突发状况的能力，是否可以和团队流畅地沟通都被列入评判标准。尤其对于一名车手而言，具有风趣，自信和一定口才也是必须的，这样的车手才会得到赞助商和观众的喜爱。（所以我说会选择长得帅的那个也不是全无依据）。





虽然听起来内容丰富，不过由于电视节目已经持续了四季，又没有什么新的花样出现，北美的季播电视节目的关注度其实有所下降。

影响业界

发展至今，已经有更多的国家参与到 GT 学院的车手培养，其中欧洲区域有法国、意大利、英国、西班牙、葡萄牙、比利时等十多个国家，北美地区加拿大和美国也有参与，上一年又新增了澳大利亚、印度、中东、泰国和墨西哥等国家和地区组成的国际区 GT 学院。GT 学院这个原本只是用作宣传游戏的活动，已经有了七个年头的历史。虽然早期时这个主意被大家认为是愚蠢的，但是最终却为推广它的日产和 Polyphony Digital 带来了辉煌。GT 学院在这七年间共有超过 500 万名玩家参加过资格的争夺，众多毕业生们现在都活跃在世界各地的赛车场上，以他们为重要组成的 RJN 车队也已经获得了赛车界的认可。

GT 学院究竟有多成功？山内一典通过它获得了国际汽联的关注，成功为新作《GT 赛车 竞赛》争取到了各种赛事授权。日产则在短期内用相对低廉的代价培训出了一批堪当大用的车手，更重要的是 GT 学院片子里面的电视广告卖得好。

在上文说到过的日产决定在欧洲播放的《GT 学院 回归基础》中，雷诺汽车也看到了机遇，主动协助日产进行节目的制作和推广。而在这个版本中除了 GT 的标志外，我们已经看不到索尼的影子，至此 GT 学院已经成为了可以推广赛车运动的有效手段。当然他仍旧会承载起普通玩家蜕变为车手的梦想，但却再不是一个简单的游戏广告了。



特别企划 SPECIAL FEATURE



2016 UCG 游戏金酸莓大赏

更名为UGA2016（UCG Game Awards 2016）的游戏大赏比起往年更为声势浩大，而同样作为每年定番的UCG游戏金酸莓大赏也依然紧随其后。今年我们可以发现很有趣的一点是，不少在UGA中斩获奖项的作品，却也在金酸莓的评选中占有一席之地，形成了一种微妙的冲突感。当然，和平常严谨客观的黄金眼所不同的是，金酸莓大赏更多的还是突出娱乐性，有时候会有针对性地放大游戏中的某一缺陷，因此才会出现两头拿奖的奇妙现象。因此各位如果看到自己喜欢的游戏不幸上榜也不必过于当真，只望博君一笑。

文 UCG众编 统筹 哪尼
美编 小瑟

2016 金酸莓之放弃治疗奖 巫师3 狂猎

获奖致辞 今天的萝卜，依然在那片蓝天上奔驰着。

入选理由：

随着游戏规模的不断变大，“BUG”已经成为一个几乎所有游戏特别是“大作们”都不可避免的问题。去年金酸莓奖中BUG相关的奖项颁给了由“无论在预告片还是BUG都领先业界”的育碧所出品的《刺客信条 大革命》，而今年获此“殊荣”的则是TGA年度游戏获得者《巫师3 狂猎》。

本作的素质之高毋容置疑，发售之初玩家们无一不被其出色的游戏素质所折服，但随着游戏的不断推进，玩家们渐渐发现了BUG的数量貌似与本作的素质成正比。无论是良性还是恶性，由一般的贴图错误，到支线任务关键NPC消失等BUG层出不穷，真可谓是“只有你想不到，没有你遇不到”。杰洛特的爱马“萝卜”满天飞早已不是什么新鲜事，NPC只有一个头飘在空中也是司空见惯，失踪已久的书店老板今天依然没有上班。游戏发售至今差不多有一年的时间，游戏的版本也已经更新到了1.12，然而大部分的BUG却依然健在，给玩家一种“波兰人已经放弃治疗”的错觉。



不过仔细一想，即使BUG满天飞，玩家依然能乐在其中，倒也从另一个方面证明了本作的素质之高。

2016 金酸莓之 草草收尾奖 潜龙谍影 V 幻痛

获奖致辞 一切故事的原点，却造就了一个令所有人错愕的“终结”。

入选理由：

《潜龙谍影 V 幻痛》是“《潜龙谍影》系列”的终章，也毫无疑问是系列中综合水准最高的一作，不仅保持了一贯出色的大片级过场，同时游戏元素丰富，玩法多样，堪称系列最好玩的一作。但是几乎所有玩家都有一个共识，那就是这一款游戏越往后玩，水准就越来越低。游戏的第一章无疑是同类游戏难以超越的顶级作品，但当游戏进入第二章时，各种重复关卡的设置让人深深地感受到什么叫偷工减料，虽然美其名曰是设置极限条件的高难度关卡，但仍难掩内容匮乏的事实，游戏的故事也在进入第二章后草草收尾，更让人哭笑不得的是在游戏的限定版附赠的蓝光影像中，更有延伸游戏剧情的未完成关卡影像作为剧情“补完”，实在让玩家有点难以接受。

结合现实来看，当时早已和老东家 Konami 出现矛盾的小岛秀夫，在顶着阻力的情况下仍然能完成这样一款高素质的作品已实属不易，只是作为玩家的我们，永远都想要更多一点。而草草收尾的，不仅仅是本作的故事，还有这款经典系列的未来发展。无论是在游戏开发中途所爆发出的人事争斗，还是之后官方阻止小岛前往 TGA 领奖，无不体现出 Konami 这家厂商对于家用机游戏的态度，从某种意义上来说，Konami 才是这次金酸莓奖实至名归的得主。



■对于用影像来补完剧情的方式，我选择了死亡。

无论如何，即便我们有再多的遗憾，属于小岛秀夫的《潜龙谍影》已经划上完美的句号，就让我们期待他单飞后制作的全新作品吧！

2016 金酸莓之 宣传欺诈奖 热情传说

获奖致辞 你们这样选女主角，会不会给人一种钦定的感觉？

入选理由：

在整个 2015 年里，作死做到 BNEI 这份上的游戏厂商还真的不多。在 2013 年 12 月，《热情传说》首次公开游戏影像，当中有史雷和艾莉夏这一男一女两个角色，很多玩家下意识地认定：这是本作的男女主角。之后在传说祭上公开了艾莉夏的手办，2014 年年末播出的特别篇动画的重要角色里只有艾莉夏是惟一一个女性角色，后来又推出了一系列的 DLC 服装，在游戏发售前不断炒热艾莉夏的人气。虽然制作人马场英雄曾在 2014 年的德岛活动上表示过他们并未说过艾莉夏是女主角，艾莉夏的声优茅野爱衣也曾在 Nico 超会议的直播节目上透露过她的角色定位，不过和铺天盖地的各方宣传比起来这些只刊载在一两个网站上的言论就显得太不起眼。

在游戏发售后玩家们才惊讶地发现：艾莉夏竟然不是女主角，入队的时间只有游戏序盘和终盘的一段时间而已，而跟着玩家一起走到最终战的是队伍另一个人类女性角色罗泽。于是这就使得那些冲着艾莉夏而去的玩家大呼上当，加上后来在游戏发售后付费配信了以艾莉夏为主角的日后谈章节更是火上浇油，引起了一系列的争议，关于女主角的争论直到《传说》20 周年展里 BNEI 正式在女主角的位置上摆上了罗泽之后才算是告一段落。

其实 BNEI 只要老老实实做宣传工作就不会有这么多的问题，艾莉夏的离队是在 2013 年 12 月的初次公开人设图之前就早已决定好了的，所以这次引起的骚动可以说是 BNEI 明知故犯的结果。而事实上在 2015 年下半年针对欧美地区的宣传里 BNEI 就按部就班地进行宣传工作，欧美地区销量达到 41 万份也没传出有什么因为女主角欺诈而引起的骚动。所以说还是那句老话：No Zuo No Die。


■宣传了一年多的角色结果在游戏序盘结束时就离队了。

2016 金酸莓之 愧对粉丝奖 机动战士高达 EXTREME VS-FORCE

获奖致辞 亲爱的游戏制作人，来自街机团队的汇款已入账，请注意查收。

入选理由：

作为“《高达对高达》系列”的续作系列，“《高达 EXVS》系列”凭借着较高的游戏素质以及数个资料片的不断完善，已经成为了一个拥有庞大粉丝基础的游戏系列。不过该系列的作品原本仅有家用机和街机版，并没有推出掌机平台的作品，这让原本在 PSP 平台上玩过《高达对高达》的老玩家感到遗憾。而于 2015 年年末在 PSV 平台推出的《机动战士高达 EXTREME VS-FORCE》（以下简称《VS-FORCE》），原本应该是一款让掌机玩家们暌违已久的作品。不过在本

作发售之后，玩家们对游戏的评价瞬间便达到了低谷。

如果说某些游戏是只有粉丝才会喜欢的话，那么本作就是截然相反的——这是一款会让粉丝失望透顶的作品。如果把《VS-FORCE》当做一款普通的《高达》题材游戏的话，本作可谓不过不失。但是对于“《EXVS》系列”的老玩家而言，本作忽略了一个很重要的问题，那就是原本为游戏特色之一的竞技性。没有自由对战模式，不支持2对2的4人对战，没有网络联机，原本想要利用掌机的便携性体验流畅对战的老玩家们，脸上只能写满了懵逼。而除了模式的缺失，游戏还对传统的按键模式进行了修改，这也让习惯了传统操作的老玩家们难以适应。所幸的是，本作最新推出的补丁已经加入了自由对战模式，一定程度上缓和了玩家们的不满。



■虽然以DLC的方式追加了机体，但本作的机体数量依然无法让玩家们满意。

2016金酸莓之花钱看烂片奖 教团1886

获奖致辞 这个逼格我给99分，还有1分不是怕你骄傲，而是留给游戏本身的。



■片子演砸了，不能只怪演员吧？

入选理由：

在通关《教团1886》后，相信不少的玩家根本不知道究竟自己玩了些什么，除了画面带来的第一眼震撼外，本作似乎难以说出更多的优点。游戏的互动电影模式感觉十分浓重，甚至还刻意在画面上下加入了胶片电影特有的黑边来强化这种气氛（是否为了压缩画面增强画质我们有待商榷），但是如此突出电影的氛围下，游戏却只有苍白无力的蹩脚剧情，圆桌骑士团与邪魔之间的战斗，加上穿越时空的超自然装备本来大有可讲的故事，但游戏的剧情却给人一种平淡如水的感觉。游戏系统更是毫无乐趣可言，仅仅是一个尚算及格的动作射击游戏，甚至最终的BOSS战，都是用前面用过的内容套在战斗之中，这种种缺点确实让本作难配大作之名。不少玩家怒斥这根本就是一个炫耀画面的技术DEMO，就连美国著名商业杂志《福布斯》的撰稿人也撰文抨击《教团1886》是2015年最让人失望的电子游戏，在这种种的反馈之下，我们不难看出这一款索尼此前主推的独占作品，无疑是失败的，但就技术上看，制作组Ready at Dawn Studios还是充满实力的，希望他们能再接再厉，推出更好的作品。

2016金酸莓之情怀破碎奖 梦幻模拟战 转生

获奖致辞 我从未见过UI设计如此之烂的游戏

入选理由：

《梦幻模拟战》(Langrisser)最初是1991年在Mega Drive上推出的策略角色扮演游戏，但3DS平台的系列第7款也就是最新作《梦幻模拟战 转生》距离上一次露面也有15年之久，是名副其实的情怀之作。游戏依然由Masaya发行，但昔日的开发团队早已不复存在，而曾经负责该系列游戏移植的extreme，在第一次接手的完全新作《梦幻模拟战 转生》中就摔得人仰马翻。

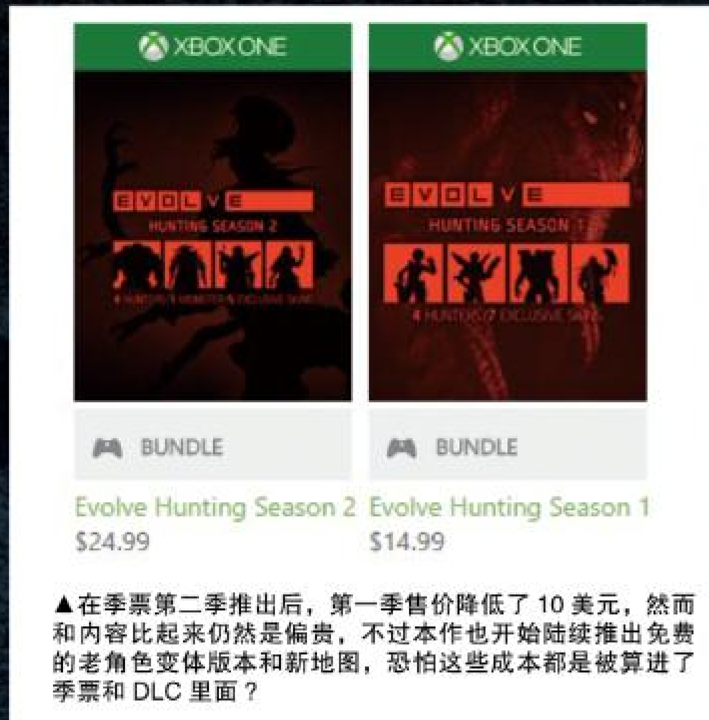


如果没有玩过《梦幻模拟战》，你可能会因为人设画师不是漆原智志而吐槽，或者被2头身的劣质战斗动画所震撼。当你玩上这款游戏的时候，你会怀疑这款策略游戏究竟有没有写AI程序。然而一旦你放下这款游戏，绝对就会想起本作的UI（操作界面），它的设计竟然如此反人类，本作的其他所有的缺点在UI面前都那么渺小，甚至让人恨不得把《转生》从《梦幻模拟战》这个系列之中抹去。

战斗开始，低头看一眼下屏的战场局势，敌我单位怎么都是红色的点？抬头一看，同一种单位不分敌我，连像素小人都是一模一样，高阶单位和低阶单位根本分不出来！选中一个魔法单位，魔法的范围居然只是用黑线来显示，而黑线又跟地图的格子重叠在了一起。于是这个游戏又一次刷新了我对“反人类”的概念。打到一半，一堆基本没有区别的单位混在了一起，不把指针对准了的话，根本就不知道其中出现了哪个叛徒。好不容易从大得毫无意义的地图一端移动到另一端，单位回合行动结束了，像素小人却只是稍微变了一下抖动的幅度，天啊，我又找不到哪个单位还没行动了？

2016 金酸莓之 黄金季票奖 进化

获奖致辞 穷别玩。



▲在季票第二季推出后，第一季售价降低了 10 美元，然而和内容比起来仍然是偏贵，不过本作也开始陆续推出免费的老角色变体版本和新地图，恐怕这些成本都是被算进了季票和 DLC 里面？

入选理由：

季票（Season Pass）这种捆绑销售后续 DLC 的商品在近几年已经算是游戏界的常规现象，一般 3A 大作就算没有什么可以在后续 DLC 当中可以讲述的剧情，也得赶鸭子上架的搞几个 DLC 凑凑，然后厚着脸皮出个季票让粉丝二次掏腰包。原本嘛，这事情本来就是你情我愿，倒也没几个游戏是逼着玩家要买季票和后续 DLC，而且一般购入季票比起单买几个 DLC 要更优惠，喜欢作品本身的玩家额外多掏半款游戏的钱买个季票图个完整游戏体验倒也乐意。但就是有的游戏要在这里挑拨玩家的神经，2015 年开年登场的《进化》就是个绝佳例子。这款游戏本身是竞技类作品，没有真正意义上的故事模式，DLC 内容自然就是新角色和皮肤，鉴于这游戏发售时只有三个怪物角色和 12 位猎人，玩腻了老角色的玩家理应是很愿意买个 DLC 换换口味，然而一看季卡价格，大家都惊了，包含 1 个新怪物和四位新猎人还有一些无关痛痒的皮肤的季卡售价竟然是 25 美元，这个价位倒算是常见，但和内容一比起来那就显得无比坑爹，更惊人的是，这游戏有大量 DLC 不包含在季卡当中，总额算起来超过 130 美元,这卖 DLC 的势头恐怕只有《模拟人生》和《死或生 5 最终回合》可以一战。

令人钦佩的是，开发商 Turtle Rock 面对玩家的骂声一片，依然我行我素，不但继续扩充皮肤DLC阵容,还在去年下半年推出了季票第二季，售价又是 25 美元，内容仍然是一个怪物和四个猎人角色加上若干皮肤,如此高的季票“含金量”，黄金季票大奖自然是实至名归。另外同年度登场的《死或生 5 最终回合》其实也靠着季票狂卖服装 DLC，不过念在季卡几乎没有影响游戏内容的元素，游戏本身又推出了免费版，算是扳回一城，不然这个大奖肯定也得有它一份。

2016 金酸莓之 噱头鸡肋奖 FIFA 16

获奖致辞 女足内容中最大的乐趣，是看女子球员的庆祝动作。



入选理由：

作为一款十分善于坑钱的年货游戏系列，除了世代更迭时期外，我们都很难对类似于《FIFA》这样的游戏抱有太高的期待，基本上不求翻天覆地，但望偶出新风。可偏偏上一年中，因为 EA 早早的开始宣传起女足这个卖点，搞得各位热爱体育的玩家朋友们一个个都心痒难耐。但是当实际体验后，大家纷纷表示，我裤子都脱了（然后换上了运动短裤），你才跟我说女足球员的使用有这么多限制！女足球队只能和女足球队较量，又不能在其他模式中使用女性角色，玩家期待的男女混合战，或者女子球员生涯都无法实现，从而这个难得的创意变得十分鸡肋。基本上玩家在拿到游戏后，踢上个一两局就会对女足这个卖点兴趣索然了。要说像 EA 这种老油条明显不应该如此不识时务，毕竟他在自家的冰球游戏中早就打破了性别的界限，如今到了足球领域却变得缩手缩脚真是令人费解。

除了女子球队之外，本作的另一个卖点——邀请梅西进行动作捕捉的无触球假动作，则构成了另外一半的鸡肋。这个动作不仅只限定于部分盘带能力较强的球员使用，同时实际效果也十分不佳。游戏中如果选择一些弱旅的话，基本就告别这个假动作了！



2016 金酸莓之 最受关注雷作奖 恶魔三全音

获奖致辞 不是针对板垣伴信，我是说这个游戏，就是烂。

入选理由：

2015 年注定是不平凡的一年，在这一年里众多“雾件”纷纷复活,在这里也不一一点名了，反正游戏界在某段时间里简直就像狂欢一样。而于同年推出的由板垣伴信“五年磨一剑”的产物《恶魔三全音》其实也算是“雾件”之一，毕竟这游戏从公布到发售不知不觉也已经五年了。俗话说得好，慢工出细活。虽然经常语出惊人，但板垣伴信作为制作人的功力毋容置疑。然而《恶魔三全音》一推出，玩家和业界都震惊了。

从剧情到实际游戏体验，本作都仿佛是制作小组随便开个会然后把他们自以为受欢迎的内容混在一起的产物。在那犹如上世代主流游戏的画面以及不时掉帧的陪伴下，玩家别扭地操作着主人公伊万在游戏中与各种敌人厮杀。糟糕的 BOSS 战、愚蠢的 AI、蹩脚的操作以及大杂烩般的游戏元素结合板垣伴信之前吹过的牛，使得本作无愧于“2015 年最受关注雷作”这一殊荣。

2016 金酸莓之 徒有其表奖 IA/VT 缤纷律动

获奖致辞 高木制作人还请高抬贵手，放音乐游戏一条生路吧。

入选理由：

人称“爆乳 P”的高木谦一郎，除了擅长打造各式各样引入注目的擦边球游戏外，似乎对音乐类游戏也是情有独钟，2014 年时他便为自己的成名作“《闪乱神乐》系列”制作过一款音乐游戏——《忍乳负重 闪乱神乐》，不过即便作品从内而外都完美贯彻了“服务玩家”的精神，但空有噱头而不注重体验，让这款游戏顺理成章地摘下了去年金酸莓奖的桂冠。而由他担任制作人的另一款音乐游戏《IA/VT 缤纷律动》原本也预定会在 2014 年推出，不过就在我们满怀忐忑地等待着发售日到来时，游戏却像打水漂似的接连跳票，最终迟到了整整一年的时间。可惜的是，这一年的延期并没能让本作脱胎换骨，反而再一次出现在金酸莓评选的名单中，只能说历史总是惊人的相似。

其实从游戏的主题上来看，本作拥有着相当大的潜力。眼看初音、GUMI 等基于 Vocaloid 技术的虚拟歌姬都已经游戏化，人气颇高的 IA 不失为一个非常好的空白切入点，而 Marvelous 抓出了机会，却没能好好把握。必须要承认的是，游戏本身的整体包装和视觉体验颇为不俗，以缤纷的色彩为主题做出了自己的风格，丰富的游戏模式和庞大的曲目数量像模像样，比起《忍乳负重 闪乱神乐》，专业性上高了不止一个档次。但是游戏所有的优点基本上也就仅仅局限于这些表面工程，稍作深入后，糟糕的内在体验便暴露无遗。角色建模虽然不甚精细但总算在接受范围之内，不过在歌曲 PV 的演出中，IA 表情生硬、动作呆滞，别说是载歌载舞，就连简单的律动都没能呈现，我尽可能地克制自己不把它与“《初音未来 歌姬计划》系列”进行比较，但依然只能用惨不忍睹来形容，官方只能欲盖弥彰地用生硬的画面切换来试图掩盖这一缺陷，让 IA 呆在玩家视线中的时间不超过 10 秒，并且使用 3D 建模演出的曲目只有三分之一左右。然而最坑爹的其实当属所谓的“原创 PV”——从头到尾就是拿几张静态的官方图做背景，“原创”部分大概就只是给图片加个字幕而已。其他诸如收录完整版曲目过长容易令人厌烦、曲目数量虽多却少了很多经典名曲等等，也实在没有篇幅一一吐槽了。论“绅士”，高木谦一郎无疑是业内好手，但对于音乐游戏的制作理念实在令人不敢恭维啊。



2016 金酸莓之 空有人设奖 刀锋对决 光明格斗EX

获奖致辞 都已经有了TONY的人设，你怎么好意思要求更多？

入选理由：

SEGA 虽然有段时间没开发格斗游戏了，不过之前的《电击文库 格斗巅峰》还是令不少玩家眼前一亮，无论是街机版的投币率还是主机版的评价，都非常不错。按理说有了不错的开端，紧随其后推出的另一款格斗游戏《刀锋对决 光明格斗 EX 》也依然会有较高的素质才对，近几年“《光明》系列”一作比一作雷，这正好是一个挽回口碑的机会，然而即便游戏类型从角色扮演变为格斗，只要挂上了“光明”的名号，就难逃“只剩人设”的评价。

TONY 大神的人设在本作中依然养眼，无论是立绘还是建模都没有任何问题，方便上手的简单连段系统也能让粉丝们轻轻松松玩个高兴，但是……仅此而已。作为一款格斗游戏来说，角色的招式数量偏少，而看似复杂的连段派生实则千篇一律，经不起深究。当然，系统上的简化尚且可以用“照顾粉丝群体”来解释，但很快在故事模式中便惨遭打脸，游戏号称搭载“全语音原创故事模式”，实际上只有令人摸不着头脑的剧情展开，全程语音倒是没骗人，只不过对话很少且跳转颇为突兀，即便是“《光明》系列”的粉丝也难以在其中获得多少乐趣。至于被一些玩家戏称为游戏本体的“画廊”部分，看似收录了超过 200 张由 TONY 绘制的 CG，覆盖了从《光明之泪》到《光明之响》的所有作品，怎么说都是厚道无比舔屏的必备内容，但可惜大多数都是些老图，新内容少之又少，作为粉丝向的福利而言，也依然欠了点火候。



2016金酸莓之 最空旷沙箱奖 夏色高校 青春白皮书

获奖致辞 世界这么大，我想去看看——然而并没什么好看的。

入选理由：

沙箱可以说是近年比较流行的游戏形式，擅长发散思维的D3 Publisher破天荒地将“沙箱”和“恋爱冒险游戏”这两种元素整合到一起，制作出了本作——王道的校园恋爱题材，广阔的人工岛舞台，看上去挺顺眼的人设，再融入了“下作”的绅士要素。按道理只要剧情不算烂，再将支线和可探索要素丰富起来，或许还真有可能变成一款划时代的文字冒险游戏？？然而这么低的要求还是显得我们期待过高了，整个游戏可吐槽的地方恐怕一页纸都写不完。



其实在这个骑单车（游戏中惟一载具）环岛一圈要足足5分钟才能走完的，对校园生活来说已经广阔过头的人工岛舞台里面，设施和景点并不算少。有海滩、神社、鬼屋、牧场等等，然而除了要完成个别主线或支线之外，你根本不会去这些地方，一个原因是在这些地方你基本上只能“望一下风景”，连个小游戏都没有，另一个原因是，你要蹬自行车过去？？你可能想象不到本作的骑自行车是要连按按键不停地“蹬”的，你更无法理解在这种地方追求“真实”到底有何意义。而且这个“沙箱”几乎没有任何导航，没有任何主线或支线触发地点提示，更不会告诉你下一步该去哪完成。更恶劣的是，某个支线你做到一半没完成，第二天就直接没了！甚至连惟一能吸引绅士的拍摄小KK系统，背后还藏着掉好感度、退学、被警察抓、解不了奖杯等危险性，实在令人发指。

2016金酸莓之 绵里藏针奖 模拟山羊

获奖致辞 这简直就是孔明的陷阱！

入选理由：

山羊是种常见的草食动物，性格算不上特别有攻击性，但如果你被它顶上一角或是踹上一脚，那感觉绝对终生难忘。某种程度上来说，Coffee Stain Studios推出的《模拟山羊》还真是在各种层面上模拟出了山羊的这个特点。玩家在游戏当中扮演的山羊自然是可以到处破坏，顶人和踹人，但更令人惊讶的是，它竟然可以在游戏的核心玩法上“踹”玩家一脚。那么这一脚是怎么达成的？我们先从游戏的优点说起。按照官方的说法，《模拟山羊》是一款“规模极小、破破烂烂并且蠢萌的游戏，只花了几周开发所以别指望有《GTA》式的广大世界规模，事实上，你对这款游戏最好不要抱任何期待。”话说到这个程度，这游戏应该是烂得不堪入目，而实际上这款作品也的确是画面稀烂，游戏机制缺乏而且BUG满天飞。但将错就错，扬长避短成为了这款作品的救星，它并没有想着要认真地去模拟一只山羊，而是在游戏机制本来就荒诞无厘头的情况下，加入各种触发条件诡秘而且恶搞度十足的成就，场景虽然做得不大，却也充满了放置位置鬼神莫测的收集和彩蛋，整个游戏就像是一部充满了血浆和夸张杀戮手段的B级片，到处都是槽点，但玩着就是很带感。这款作品登陆XOne和PS4后，相对好拿的成就/奖杯也成为了其卖点，整个游戏看起来都很美好，就是一款无厘头的成就/奖杯神作——直到玩家接触到游戏当中的暗雷，那就是一款游戏中的内置的游戏：《翻飞的山羊》（Flappy Goat）。光看名字就知道，这个内置小游戏就是《Flappy bird》的山寨版，除了主角变成一只会飞的山羊，玩法根本没变化，难度也一样，一般玩家连拿个两三分都有困难，而却有成就/奖杯要求玩家在这个游戏当中获得10分。于是一心想着快速全成就/全奖杯的玩家就这么被一道出其不意的难关卡住，笔者自己就试着亲身挑战这个小游戏，竟然足足两个两小时下来都没拿下10分，最后不得不将游戏搁置。看似轻松恶搞，最后却横空出现一个巨大难关，要说2015年最绵里藏针的游戏，绝对非《模拟山羊》莫属了。



■就是这么一个充满了恶搞味道的小游戏，竟然难得让人横竖打不出两位数成绩。

完美世界×微软 香港游记

文 三日月 美编 anubis

在完美世界的热情邀请下，1 月 14 日，身为《游戏机实用技术》杂志小编之一的我：三日月从皇岗口岸出发，前往探访香港微软的办公室大本营。

而经历过常规的漫长过关排队后，三日月终于踏上了香港的土地。在熟练地利用地图再次确认了汇合地点后，我顺利地坐上了正确的大巴，并在之后与完美相关人员汇合。

虽然中途发生过诸如“说好的手机漫游并不能上网、走错路导致差点找不到酒店和汇合人员擦肩而过”等的问题，但这都只是节目效果而已，诸位看客无须在意。

如果真要说发生什么过于纠结的事情的话，那就是我在到达目的地的时候，由于已经到晚饭时间而且很饿的缘故，在汇合前我去吃了个分量十足的晚饭。以至于后来其他人在吃香喝辣的时候……

我只能在一旁看着。



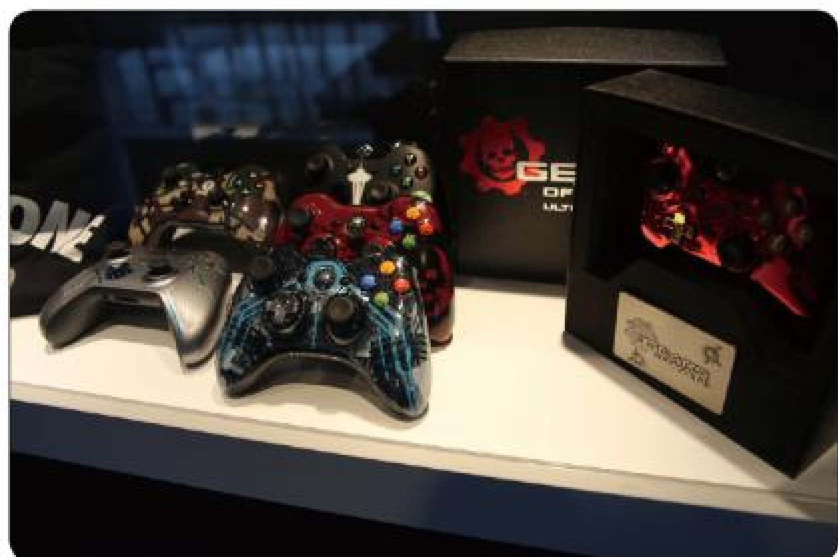
▲酒店房间窗外的景色，阴雨天气成为了香港之旅的主基调。

DAY ONE 第一天

第一天我们一行人来到了位于数码港的微软办公处。就和大部分人对于此类企业的工作场所想象一般，虽然没达到某些知名企业那样可以直接带宠物狗一起上班的程度，但微软办公处的环境也相当人性化，并不是像国内那样分成一个个办公室那样工作，而是以小组的形式围着桌子工作。

作为一名游戏杂志编辑，最吸引我的当然是各种 Xbox 相关的周边展示。在这里展示的除了各种 Xbox 知名游戏系列《战争机器》和《光环》等的周边之外，还有各种限定版 Xbox 360 的展示。







TIPS

数码港：位于香港南区钢线湾，占地 24 公顷，以资讯科技为主题，并集合写字楼、住宅、酒店、零售及娱乐设施众多功能于一身。


▲各种限定版的Xbox 360主机


▲带有香港本地特色的特定版。


▲《战争机器》的马库斯。

DAY TWO 第二天

第二天我们一行人来到了位于弥敦道的信和中心。信和中心主要以销售各种日韩流行文化相关的产品为主。人们很容易就能在其中购买到ACG相关的产品，很多内地玩家梦寐以求的游戏店也能在这里找到。

而由于三日月来过多次信合中心，所以就临时充当了一会向导。虽然对于大部分国内玩家来说，由于现在购买渠道日益丰富，买游戏甚至是某些限定版游戏也不是什么困难的事。但是实际去挑游戏的感觉还是相当好的，毕竟总有那么一些乐趣，你得在现场才能感受得到。

当然，对于玩家来说，信和中心最大的宝物便是其中古游戏库和各种老游戏卡带的贩卖。前者经常能在里面找到宝（由难见的冷门游戏到价格低廉的热门游戏），而后者则是众多游戏收藏家的天堂，很多现在已经千金难求的老游戏，例如一些FC或者SFC平台的游戏卡带都能在这里买到，当然价格也相当不菲就是了。

之后便是第二天行程的重头戏了，我们来到了著名香港玩家“蕉神”的家。本来笔者是想用“马先生”来称呼他的，不过他一再坚持要我们用这个名字来称呼他，考虑到这同时也是他的游戏常用ID，对于玩家来说可能这种称呼会更加亲切吧。

在来到他家时，也不知是故意的还是单纯只是巧合，那时的他正在游玩着由完美代理的Xbox One版本的《无冬OL》（当然是港服的）。对于国内玩家来说，这游戏给人留下的最大印象大概就是它


■蕉神首先演示了经典名作《街头霸王Ⅱ》，顺便一提，三日月后来用隆和他那“没有脚”（禁用踢脚）的春丽来了一局，结果被打得满地找牙。


■蕉神收藏的一部分。


■这张图片上的只是蕉神游戏收藏的冰山一角。

同样登陆了国行的Xbox One。作为一款“基本免费”的MMO，本作的素质还是相当不错的，在模仿《WOW》的同时依然加入了一些原创的元素。蕉神也向我们展示了一下他所操作的人物：一个种族为半身人的潜行者，不过可惜的是演示的途中他惨遭掉线，看来网络问题不光是国内玩家的专利啊（笑）。

既然可以被称作“著名玩家”，蕉神的过人之处在于其出色的游戏收藏量。鉴于香港“寸土尺金”，蕉神的家并不算很大，但小小的屋里除了厕所和床之外，基本上所有能塞东西的地方都收藏着各种游戏的周边。

全主机制霸是必须的，他甚至收藏了一些很多玩家甚至没有接触过或者听过的游戏机或者其限定版本。

除了主机外，他还收藏了众多游戏本体以及其相关周边，难能可贵的是他大部分收藏都是上时代的主机相关。由于我们一众人全部都是85后的大陆玩家，这些收藏中很多不光是没见过，甚至是连听都没听说过。

之后蕉神还拿出了他最珍贵的收藏品，一个街机主板以及“雷神”手柄摇杆。据蕉神介绍，由于是全手工制作，手柄摇杆的制作商并不接受网购，买家只能去日本登门拜访才能买到（当然，后来笔者在万能的TB上依然能找到购买链接）。

之后蕉神带领我们一行人去了正宗的“香港大排档”解决晚饭，这也标志着此次香港之行的结束。我也趁此期间和蕉神聊了会天（毕竟同行的人只有笔者一人能说一口流利的粤语，而蕉神只会说粤语……），他提到了虽然不少香港玩家对现在国内游戏市场正在蓬勃发展有所了解，但两岸的玩家之间的交流机会还是太少，类似这样的交流机会越多越好，毕竟天下玩家是一家嘛。

TIPS

《无冬OL》：本作是由完美世界控股的Cryptic Studios工作室开发制作的一款大型多人在线角色扮演游戏并采用了著名角色扮演游戏“《无冬之夜》系列”的世界观，故事发生在《无冬之夜2》之后的100年，玩家为保护大灾难后的无冬城而展开冒险。本作的Xbox One版本的最新资料片《恐惧之环》也在最近的2月2日于港服上线。顺便一提，本作的PS4版本也预定于今年上线。



多边共享

Fun Factory



影视



八重樱 提供

不止是一个视频那么简单
——视频《孔明的陷阱》介绍

2 月 14 日情人节这一天，突然有一个动画视频在网络上爆红起来，这就是《孔明的陷阱》。这个动画的主角是一对情侣，女孩在男孩生日当天送给了他一台游戏机，但男孩在启动游戏机之后就被吸入了游戏世界之中，随后女孩也被卷入其内。为了拯救男孩，女孩开始在游戏中前进，而这个游戏充满了各种致死的关卡，难度丝毫不逊于早期红白机上那些“坑爹神作”。在不断的“死亡→重生→再死亡”的重复中，女孩终于成功救回了男友，两人一起回到了现实世界。

《孔明的陷阱》的画风有点类似于欧美少儿动画那种简笔画，但是动画中那些神坑的关卡与流畅的操作会令观者大呼过瘾，而恰到好处的配乐更是神来之笔，足以叫人热血沸腾起来。但凡是看过《孔明的陷阱》的玩家都会忍不住捶胸顿足疾呼：“好想要这样一位女朋友！”，堪称是情人节最为华丽的“虐狗”。

如果《孔明的陷阱》只是个“虐狗动画”，那么它的热度也仅仅只会停留在情人节当天。然而，它并不是。准确的说，《孔明的陷阱》是一部互动视频游戏，观众在视频的特定场景中点击屏幕特定的位置，将会触发其他关卡。这些可以点击的场景几乎都是转瞬即逝的，观众如若没有敏锐的观察力与探究精神，是很难察觉到它们的存在的。

而且更要命的是，其他关卡往往充斥着各种精神污染和负面能量，绝对不像一开始视频中所展现的那么积极乐观。有一些开启了其他关卡的观众们纷纷表示通关后情绪变得极不稳定、状态很是不好，这哪里还是在“虐狗”，分明就是“杀狗”好不好！……但唯有经历这些巨大的痛苦之后，观众才能开启通往真·结局的必经之路。所以第一遍看《孔明的陷阱》会觉得是制作者在丧心病狂地折腾女主角，而看了其他关卡之后才发现制作者是在丧心病狂地虐观众，而且是虐到体无完肤。

好了，介绍就到此为止。如果你对这个视频感兴趣的话，可以在国内各大视频网站搜索“孔明的陷阱”，就可以观看到。但如果你想亲自解密的话，就只能前往 youtube 搜索“Kaizo Trap”了（因为只有原始视频才可以进行操作）。另外在知乎、微博等媒体上也有不少已通关的玩家给出了本作的分析，各种细思恐极……





周边



哪尼 提供

关爱单身男士！《阿松》主题纸巾盒即将推出

赤冢不二夫的经典作品《阿松》时隔 27 年之后，于 2015 年第三次改编为动画播出，这部昭和时代创作的作品如今依然人气不减，话题性十足。新作动画在维持原作的基础上将时间线移到了六兄弟成年之后，因而也加入了一些略微“成人向”的搞笑桥段，比如第 13 话中偷偷进行青春期“自我娱乐”时被兄弟发现而遭到吐槽的剧情，动画甚至还因此而遭到了投诉。不过这种贴近生活的情节还是相当受欢迎的，于是 COSPA 便宣布将会推出一款“别出心裁”的周边产品——纸巾盒，售价为 1000 日元，盒面的选图便是在 13 话中出现的与“自我娱乐”情节相关的看板。而这款价值不菲的“男性用品”，到底是贴心的保护呢，还是对单身男士赤裸裸的嘲讽，实在是一个值得深思的问题。

13話のあの立て看板が
ティッシュボックスカバーに！



■动画中的看板。

■纸巾盒样式。



※点線は組み目となります



稀饭 提供

把怀旧进行到底
——《洛克人8》萝露登场

日本手办界是个严酷的世界，当如万代之类的大财团在靠着各种高达和动漫版权作品大赚特赚时，也有小厂在为了拓展自己的市场而在默默努力，所以每年我们总能看到几款冷门题材的作品突然出现，今天要向大家介绍的萝露就是一个典型。

说到正题之前还是先科普一下，洛克人是个玩家都认识，但是要提到萝露那就不是人人知道了，这位女性机器人的编号是 DRNo. 002，紧排在洛克人的编号 DRNo. 001 之后，所以她也是莱特博士创造的机器人，不过制作用途是家政和充当莱特博士的助手，因此当许多机器人被威利博士控制用于征服世界时，并没有太高战斗力的萝露却逃过了被控制的命运。在故事当中，她的身分就类似于洛克人的妹妹和莱特博士的女儿，负责的都是后勤工作，所以虽然在初代就已经有登场，但是一直没有太多的戏份，直到《洛克人 7》开始才终于有了一些亮眼的表现，而到了《洛克人 8》，萝露还更换了新造型，变得更为引人注目，而这次的手办就是以当时萝露的原画设定造型为原型而创造。有趣的是，她的名字“**ロール**”对应的英文是“Roll”，所以初期为了对应这个名字的形象，她曾经有过大小姐式的卷发造型，不过后来在新形象里则改为了干脆利落的马尾，因为她的名字和洛克人的名字“**ロック**/Rock”组合起来就是“摇滚”的原名“Rock 'n Roll”，而和摇滚印象最贴切的，就是女性的马尾造型——起码在当年的游戏设计者眼中看来是这样的。

说回手办本身吧，这款作品的出品方是 X · PLUS，不算是一家大厂，推出的作品包括了不少奥特曼产品，不过这次打造萝露倒也不算跨界行为，因为之前他们还推出过几款《妖精的尾巴》里女性角色的泳装手办，甚至还出过《龙之皇冠》里肌肉堪比纯爷们的亚马逊女战士，算得上经验丰富。而从目前的官图看来，萝露的造型也还原得非常细致，把俏皮中带着一点成熟的动作和神情都塑造得极为传神。不过虽然品质看起来不差，但这款全高 30 厘米的手办竟然要价 8800 日元，估计除了成本和利润，这价钱里还包含了给老卡的版权费，所以这里仅仅推荐给各位“《洛克人》系列”的真饭，如果你们已经在去年用买《洛克人 遗产合集》上了一次信仰税，不妨这次再来充充值，好让老卡有点银两筹划一下久久不见踪影的《洛克人》新作。



■萝露在《洛克人8》当中的造型。



■手办对于设定的还原还是非常准确传神的。



CAPCOM音乐会



基本信息

Capcom官方音乐会--上海站
演出时间：2016年3月19日
演出场馆：上海长宁体操中心
演出时长：以现场为准
艺人团体：Capcom Feat. VGO

Capcom官方音乐会--北京站
演出时间：2016年3月26日
演出场馆：北京工人体育馆
演出时长：以现场为准
艺人团体：Capcom Feat. VGO

演出详情

新春伊始，日本知名游戏公司 Capcom 将携手专注于电视游戏乐曲演奏的 VGO 乐队举办全球首次官方授权音乐会。而这值得纪念的首演将会落户中国，分别于 3 月 19 日和 3 月 26 日在上海、北京两地举行。

Capcom 是一家在全球范围内都享有盛名的游戏制作公司，近年来这家公司也在向着多元化发展，旗下多部作品都被改编为电影或动漫，吸引到了更多的用户群体。而本次的音乐会作为一种新的尝试，将会给玩家们带来充满回忆的经典曲目以及现场演奏的震撼效果。在演出当天还会有两位玩家们非常熟悉的神秘嘉宾到场助兴。

负责本次演出的 VGO 乐队全称为 Video Game Orchestra，是一个专注于电视游戏音乐演奏的小型乐团。该乐队自 2008 年开始在世界各地的游戏及动漫展上演出，获得过包括《街头霸王》系列、《光环》系列、《王国之心》系列、《潜龙谍影》系列等多款知名游戏的音乐演出授权。其演出风格结合了摇滚乐与交响乐，在演出的同时还会配有精彩的视频，给观众们带来听觉与视觉上的双重感官刺激。



部分演出作品介绍

《怪物猎人》(Monster Hunter)：当今全球最流行的多人狩猎动作类游戏。虽然该系列最早起源于家用电视主机 PS2，但真正使其升华为顶级大作的是掌上游戏平台，便携式的主机将联机狩猎的乐趣发挥到了极致，使之成为玩家聚会游戏的最佳之选。《怪物猎人》的音乐风格也是大气磅礴，此前在日本曾多次举办主题交响音乐会。

《街头霸王》(Street Fighter)：诞生于 1987 年的二人对战格斗游戏，和 Capcom 的很多游戏一样，这款游戏也是一个业界标杆般的存在。诸如必杀技、轻重拳、防御、体力槽、时间限制等，许多格斗游戏的基本概念都是由这款作品所确立的。同时系列中的登场角色也非常深入人心，比如大家熟悉的中国女性格斗家春丽等等，游戏的角色来自各个国家，因此他们对应的配乐也颇具各国风情。



银河新闻广播

栏目主持：三日月

上期《银河新闻广播》中，笔者向各位读者介绍了钢铁兄弟会这个势力，这个致力于回收一切战前科技的势力一直在"《辐射》系列"中扮演着重要的角色。在谈及到《辐射 新维加斯》的钢铁兄弟会莫哈维沙漠支部时，笔者提到了以利亚长老这个人物。而这个被野心熏昏了头脑的天才就是本期我们将要谈及的角色。

GALAXY NEWS RADIO

出走

当上期谈及到钢铁兄弟会的人员构造时，笔者曾经提到过骑士与文书这个"一文一武"的组合。虽然钢铁兄弟会热衷于收集并研究战前科技，但实际上它其实是个"尚武"组织，因为几乎所有的长老都是骑士，而文书更多的是负责后勤以及研究工作。

凡事总有例外，而以利亚便是这个例外。考虑到其负责的工作，文书一般都是由比较聪明的人（技术宅）来担任，而以利亚即使和其他文书相比也是个难得的天才。比起搜刮战前科技，他更热衷于改造这些科技并让其应用在军事方面上，这也使得他成为了钢铁兄弟会历史上第一位文书出身的长老。

在担任钢铁兄弟会莫哈维沙漠支部的长老期间，他主张主动接触外界并通过协助废土居民以谋求共赢。听起来是不是很美好？但实际上以利亚接触外界的原因更多并不是为了帮助废土居民，而是为了让钢铁兄弟会更好地发展。对他来说，废土居民只是个协助者而已，而如果有更好的协助者，以利亚会毫不犹豫地抛弃废土居民，而任何会威胁到钢铁兄弟会发展的势力，包括钢铁兄弟会本身，他都会将其消灭。

他那可怕的野心和残酷的性格也在后来的故事中得到体现。而在发电厂"HELIOS One"（太阳神一号）与NCR的战斗后，以利亚默默地离开了钢铁兄弟会，并独自一人踏上了复仇NCR和"复兴"钢铁兄弟会的道路。

不过值得庆幸的是，他的学徒维罗妮卡（Veronica Renata Santangelo，《辐射 新维加斯》玩家的可选同伴之一）并没有被他不好的方面影响到。而即便是在以利亚强迫让她与爱人分开后，维罗妮卡依然相当地尊敬她的导师。维罗妮卡从以利亚身上学到了很多，她同时也意识到了钢铁兄弟会要想生存下去，和外界的接触不可避免。但是她昔日的爱人可不这么想，克里斯汀(Christine Royce)在长老议会的示意下，一半出于职责，一半出于个人恩怨，开始了她那漫长的追杀以利亚的旅程。



■以利亚



■太阳神一号，根据使用的方法不同，这个发电站可以摇身一变变成可怕的毁灭性兵器。



■维罗妮卡



■《死钱》中的克里斯汀

大山脉

《辐射 新维加斯》在玩家中的评价颇高，其中一点是因为其出色的剧情，这也体现在其DLC的剧情上。《辐射 新维加斯》总共发售了四个剧情DLC：《赤诚之心》(Honest Heart)、《死钱》(Dead Money)、《旧世界的蓝调》(Old World Blues)和《孤独之路》(Lonesome Road)。四个DLC的剧情互相关联，而且都与本篇剧情息息相关。其中《死钱》和《旧世界的蓝调》就从《新维加斯》主角"邮差"的角度讲述了以利亚"复兴"钢铁兄弟会的旅程。

《旧世界的蓝调》的大山脉(Big MT)是以利亚旅程的第一站。这个面积广阔的战前研究设施由一堆科学狂人管理着，这些战前的天才们利用某种手段让自己存活至今，并继续着他们那些疯狂的研究。不过他们那"安静平和"的研究生活被数个外来者打破了，而第一位入侵者就是以利亚。

以利亚在大山脉里见识到了很多外面世界没有的新科技，这些科技并没有被核弹所毁灭并且在之后的时间内一直发展着。他在大山脉这个宝库里搜刮了许多他前所未闻的科技，其中一个是爆炸项圈。这个小道具在后来的《血钱》里被用在了玩家扮演的"邮差"以及他的"临时抢劫小队"身上。

不过比起爆炸项圈，更吸引他的是一种叫"全息力场发生器"的装置。装置的功能相当简单，就是生成全息力场，但这种全息力场并不是单纯的影像，而更像是实实在在的"人"。这些"人"可以攻击到实体的物体，然而普通的攻击却对它们无效。试想一下这种科技如果能应用在废土上，那将是一支不可战胜的军队。但在大山脉里以利亚只找到了原型机，而战前应用到这种科技的地方只有一个：马雷德赌场。

后来大山脉还来了几个入侵者，其中一位是上文提到过的克里斯汀，她被以利亚设计并受伤，后来被一个神秘人救出后就离开了大山脉。而另一个则是玩家们熟悉的"邮差"，不过在此之后发生的故事就有点复杂了，笔者还是以后有机会时再谈吧。

马雷德赌场

马雷德赌场 (Sierra Madre) 是《死钱》故事的发生地，同时也是以利亚故事的最终章 (当然根据玩家的选择这也可能是他新一段“传奇”的序章)。有玩过《死钱》的玩家一定对这个布满致命红雾的豪华赌场和如同“催命铃”一般的收音机信号印象深刻，脖子上的自爆项圈和四处横行的诡异敌人让玩家在赌场时始终有种“宾至如归”的感觉。

在一般人眼中，红雾单纯只是一种会杀死自己的东西，敬而远之才是正确的做法。而在以利亚的眼中，他看到的是一种致命的武器，一种能让钢铁兄弟会逆转败局的天赐之物。

而马雷德赌场的另一样“黑科技”更是以利亚梦寐以求的，那就是散布于赌场四处的自动售卖机，这种机器只要玩家提供相应的筹码就能生成物品，从食物到武器一应俱全，而筹码本身其实就是一个带电子装备的小铁片而已。其接近于“无中生有”的功能有点类似于杂志 380 期《银河新闻广播》笔者介绍避难所时提到的“伊甸园创造器”(G.E.C.K)。

盯上了这两个装置的以利亚决定去寻找并夺取马雷德赌场的“宝藏”，为此他利用广播系统吸引了几位“志愿者”，其中包括上文提到的克里斯汀、拥有双重人格的超级变种人“狗”和“神”(Dog/God)、前马雷德赌场歌手迪恩 . 多米诺 (Dean Domino) 还有最后加入的主角邮差，他强迫这些人组成一个临时的抢劫小队来制造一次迟来了 200 多年的“赌场大劫案”。

马雷德赌场的拥有者是大富翁辛克莱尔 (Frederick Sinclair)，他在战前通过向军方售卖“红雾”发了一笔横财。他建造了马雷德赌场后。因为对女明星维拉 (Vera Keyes) 一见钟情而决定把这个赌场献给维拉作为礼物。之后辛克莱尔通过军方朋友得知了战争的到来，为了保护自己和维拉，他决定把赌场的地下室改造成一个收藏着财富和无尽补给的地下避难所。

殊不知维拉原先是迪恩的女朋友，他让维拉接近辛克莱尔完全是为了自身的名利。虽然迪恩完全不爱维拉，但自负的他觉得他因维拉和辛克莱尔自带的光环而被冷遇。所以在辛克莱尔费尽心思建造避难所的同时，迪恩威胁维拉参与到了他的“赌场大劫案”中，因为只有通过维拉的声音，才可以启动通往地下避难所的电梯。而辛克莱尔之后也通过监视器得知了这一切，为了报复维拉和迪恩，他决定把地下避难所改造成一个有去无回的致命陷阱。


■迪恩 . 多米诺


■即使是在末世当中，维拉依然“音容犹在”

之后剧情的发展就和废土上大部分的悲剧一样，真心爱上辛克莱尔的维拉在核战爆发的那天晚上向他坦白了一切。而因此欣喜若狂的辛克莱尔在试图把地下避难所从致命陷阱给改回来的过程中被困在了地下避难所中，由于只有维拉的声音可以开启回程用的电梯，辛克莱尔也就被永远的困在了里面。随着核战的爆发，以为辛克莱尔没有原谅自己的维拉，深爱着维拉的辛克莱尔，这两个人就这样被永远地分开了。

迪恩在之后变成了一个尸鬼，并一直试图着进入他所梦寐以求的地下避难所，马雷德赌场由于红雾的爆发变成了一座真正意义上的死城。直到以利亚的到来，这一切都没有改变。

之后便是《死钱》的剧情了，邮差和他的几个“临时伙伴”一起重演了当年的“赌场大劫案”。而在地下避难所的终点，等待着邮差和以利亚的是辛克莱尔给维拉的遗言，还有一笔惊人的财富。最后邮差通过计谋把以利亚关在了地下避难所，以利亚最后获得了他想要的一切，也间接断送了自己的性命。

终章

在《死钱》的其中一个结局里，玩家扮演的邮差会被以利亚说服，他们最后合作并把红雾释放到了莫哈维沙漠上，从此莫哈维变成了人间地狱。通过这一切我们也不难看出，以利亚给人的印象就和“疯狂科学家”一样，为获取知识不择手段，最后却因为低估了对手的实力而落得一个失败的下场。

《死钱》的主题是“Let Go”(放下)，故事中几乎所有角色在故事最后都“放下”了。最后得知真相离开了赌场的迪恩，克里斯汀放下了对以利亚的仇恨，狗接受了自己的双重人格，包括玩家自己，也放弃了地下避难所的巨大财富，而这些人最后也得以从马雷德赌场全身而退。而惟一没“放下”仇恨和野心的以利亚，他的结局无疑令人唏嘘。

结语

“《辐射》系列”中不能“放下”的角色有很多，沉浸在过去的角色更是数不胜数。除了沉浸在过去的自己之外，还有一个人沉浸在过去的美国里。他和以利亚类似，为了某个目的踏上了旅程，并且因此和邮差再次地联系了起来。不过这就是下一期《银河新闻广播》的故事了。

避难所居民们的小伙伴终于现身！

《辐射 4》素质是没话说，不过 Bethesda 自家招牌的 BUG 也是满天飞，更可怕的是游戏的更新补丁姗姗来迟，如果有读者和稀饭我一样卡在了义勇兵任务线上因为 BUG 无法推进，恐怕也有种望穿秋水的感觉吧。相比起来，《辐射 避难所》虽然不过是个移动端游戏，但是在增添新内容的步伐上还是比较令人满意的，在之前增添了生存模式和巧手先生后，最近的一次更新又加入了一些有趣的内容，这期《银河新闻广播》当中我们就为大家介绍一下。

1. 四条腿的小伙伴们终于入驻避难所啦！在去年 12 月的更新当中，本作增添了宠物系统，玩家可以通过购买专门的宠物包来抽取宠物，他们和避难所居民类似，也有品质之分，传奇品质的宠物也会有大家熟悉的面孔 :狗肉。和巧手先生类似，宠物包也是按 6 元一个出售，五个宠物包同捆购买则是 25 元。它们本身不会占据避难所的人口，将它们放入避难所的方式是将其装备到居民身上新出现的宠物槽当中，这位居民就会获得一个可爱的生活伴侣，并同时获得宠物带来的额外增益。

2. 本次更新虽然没有提高避难所的人数上限，但终于加入了各位监督者们都喜闻乐见的“踢人”系统，如果玩家觉得避难所当中某个居民缺乏价值，又需要额外的人口空间来容纳新的重要成员 (例如稀饭我就因为人口爆满而把《辐射 4》中的同伴派普留在了避难所外吃西北风好几个月……)，就可以通过把避难所居民拖动到避难所大门外，并选择将其驱逐的选项来让其直接离开避难所，并腾出人口空间来。避难所居民身上的装备和武器不会随着其离开而消失，而是会自动存入仓库。不过个人建议驱逐居民之前最好考察好他或她的状态和对应等级，确保自己驱逐的是正确的成员，而不是重要人物，不然被逐出去后可就找不回来了。

3. 增添了更多的避难所居民闲聊和 OOXX 前对话，习惯了使用简略视角的玩家可以多多尝试放大避难所来看看居民之间的连珠妙语。

4. 在物品栏界面增加了全部卖掉单一物品的选项，所以当玩家堆积了二十多把完全没有用处的 BB 枪时终于不用通过痛苦的连按来一一卖掉了。

5. 还有一些游戏改良的设定，包括避难所居民管理的优化和新的目标任务等等，游戏在放大界面下运行一段时间就会崩溃的问题也得到了改善

跨界星探

Creator Spotlight

● 游戏文化 GAMES CULTURE

跨界星探

Featured 本期人物

toi8 / といはち

■简介

插画家、动画师、漫画家，在2002年凭借《Colorful Pure Girl》杂志上面刊载的《空想东京百景》，出道成为专职插画家。之后为《爱说谎的精灵妹妹》等多部轻小说绘制了插画。2009年他发表了个人第一本画集《幻想少女 toi8 美术集》，并在《季刊 GELATIN》上正式开始挑战漫画创作。


《空想东京百景》

在看过了押井守导演的《GHOST IN THE SHELL/ 攻壳机动队》设定资料集之后，toi8对动画的Layout（每一个分镜的背景原图）产生了兴趣。从动画专业学校毕业之后，曾经从事了两年的动画行业，但成为原画师之后不久就转为自由工作者。toi8的笔名源于他的生日（10月8日）。

铅笔草稿般的粗犷线条，水彩一样的透明感，大胆混色的笔触，都让toi8的作品具有了极高的辨识度。画风看似奔放自由，却以精心的构图将画面统一起来，足见他出身于动画业界所具备的功底。他的画作往往有着低彩度的背景，却又与鲜艳的人物设计相衬。身为男性画家，对少女的肢体和肌肤色泽的强调，更是让他的每幅作品都充满了惊喜。



■关联游戏

toi8主要的活动领域是小说插画和漫画，而早期在参与游戏领域时多数也是受邀绘制插图。近年来随着手游的崛起，他也开始为一些手游创作主要角色。其中比较热门的就有世嘉的《锁链战记》，并且已经登陆了PSV平台（《锁链战记V》）。

而在2015年和2016年，toi8负责角色设定的两部JRPG也让他更多地进入了我们的视野。在Wii U平台的《幻影异闻录#FE》中，他和同是动画/插画师的尾崎智美组成夫妻档，共同设计游戏的主要角色。而《祭品与雪之刹那》的角色群，更是完美地体现了他那朦胧而厚重的笔触，以及不失细腻的设计风格。

游戏名	作品	平台
魂之摇篮 侵蚀世界者	主要角色设计	PS2
魔界战记2	插画	PS2
锁链战记	主要角色设计	PSV/iOS/Android
乖离性百万亚瑟王	卡牌角色设计	iOS/Android
火焰之纹章0	插画	卡牌
幻影异闻录#FE	主要角色设计	Wii U
祭品与雪之刹那	主要角色设计	PSV/PS4
Laplace Link	主要角色设计	iOS/Android



▲日本一开发的PS2游戏《魂之摇篮 侵蚀世界者》。


《锁链战记》



►《幻影异闻录#FE》美术设定资料集，将在2月26日发售。



栏目主持 初心者 美编 NINA

Works 作品推介



■Comic
行星散步

《惑星さんぽ》（行星散步）是toi8在《季刊GELATIN》上发表的7个短篇全彩漫画，加上新绘制的2个短篇集合而成的首部单行本。所有短篇都是关于外星人少女打破主人公日常生活的奇妙故事，比如活了1000年的老奶奶（外表上是个大姐姐）和她的孙子（正太）的日常。鉴于特殊的画风和动画插画出身，如果以一般的漫画角度来评价，toi8的这些漫画作品在故事性方面还是稍显稚嫩，所以当成画集绘本来看反而会比较适合。



■Comic
颠倒的帕特玛 another side

《颠倒的帕特玛》（サカサマのパテマ）是吉浦康裕（代表作：《夏娃的时间》）原创的动画电影作品，2013年11月9日于日本上映。曾获日本第17回文化厅媒体艺术祭动画部门优秀奖、苏格兰爱之动画节2013观众奖及评审奖，以及第7回亚太电影奖长篇动画部门提名。这部作品的世界观相当独特：从前，人类在尝试将重力转化为能量，但在实验失败后导致了一场“重力反转”的大灾难。大部分的人类都“掉进”了天空而牺牲，幸存下来的人们分裂成了两类，正常的人留在地表，而重力反转的人则是来到了地底生存。一些研究人员对此产生责任感，于是随着反重力的人们潜入地底，守护着他们。

由toi8创作的漫画版《颠倒的帕特玛 another side》采用了与电影版相同的世界观，但人物剧情有别于原作。在地下世界，14岁的少女米可的家中代代相传有一枚漂浮在空中的戒指。那是她的祖父所谓的“跟另一个世界的某人离别时相约再会的信物”。少女为了证明此言不虚，经常会在地下世界中探险，四处寻找关于“另一个世界”的线索。

■Novel
魔王勇者

《魔王勇者》最开始是写在日本论坛2ch新闻速报VIP板一个讨论串上面的戏曲形式长篇小说。由于



作者橙乃真希不拘泥于传统的勇者打魔王的RPG套路，而是另辟蹊径，完全用对话的形式讲起了幻想世界的“政治经济学”原理，加上童贞勇者面对的是个娇滴滴的性感巨乳女魔王，这部网络小说得以被发掘，并且火爆了起来。相信不少人也都看过了动画版。不过因为小说起于草根，其实原本是没有动画版和漫画版那样的养眼人设的。在《魔王勇者》商业化出版时提供人设原案的正是toi8和水玉萤之丞，而toi8也为小说绘制了所有的封面。

■Novel
背后灵





《背后灵》（うしろ）是Level-5在2008年为纪念公司成立10周年举办的发布会上，随着《二之国》和《纸箱战机》之后发表的第三弹纪念作品，其题材是“心灵恐怖角色扮演游戏”。然而之后这款PSP游戏并没有在预定的2009年发售。Level-5社长日野晃博表示开发并没有中止，但是IP的展开方向有所变动。之后这个阴森的《背后灵》似乎就随着整个IP销声匿迹了。有趣的是，Level-5另一款RPG《妖怪手表》就跟鬼魂有关，但它跟《背后灵》走了完全相反的路线，而且在日本一举拿下了低龄市场。

直到2014年，《背后灵》的名字突然再次出现。不过这次是由后藤リウ（代表作：《机动战士高达SEED》小说版）创作的同名恐怖小说，而担当了封面插画绘制的正是toi8。如此一来，虽然故事设定和角色都没有变，但是小说版跟游戏的风格也产生了巨大的差异。

◀《背后灵》在2015年推出了第三部小说。讲述了死神宇城灵一郎（うしろれいいちろう）和阻止他狩猎灵魂的少女，同时也是被他附身的西崎七名子之间的故事。如今看来确实有些偏离Level-5的游戏开发路线。

What's New 近况追踪



▲toi8最近似乎也被任天堂的《Splatoon》成功侵略，并在新年时创作了这张拿着墨斗毛笔（ホクサイ）的乌贼娘贺图。顺带一提，这个武器的名字恶搞了浮世绘画家葛饰北斋。

▼奇幻RPG的魅力总是能把不同的作者联系起来。图为toi8绘制的漫画《迷宫饭》的同人画。





▲toi8创作的《RWBY》同人画。

栏目主持：稀饭

新年后第一期《一路向西》，我们的移动电线杆同学就在“美人美语”栏目放大招，因为这次我们要介绍的是借着《横行霸道Ⅴ》而被玩家们所熟知的“"Nigger"，这个被小富和拉玛当做头口禅说个不停的单词到底有着什么样的深意？看下去你们就知道了。同时本期《一路向西》也向大家科普了一下稀饭我个人最爱的超级英雄：死侍，目前他的个人同名电影已经在全球上映了（除了中国内地）。



美人美语

N-words

看过前几期的读者们可能会问这么一个问题，笔者花了数期的篇幅说了这么多的种族问题，我到底想说明什么问题呢？其实在接下《一路向西》这个板块的时候，我就下定决心要给国内热爱西方文化，尤其是美国文化的读者们，介绍原汁原味的美国文化，这也是这个板块成立的意义。而笔者下定决心去了解种族问题的根源，就是美国黑人口中总能听到的一个人称代词——“Nigga”。

先介绍与它相近的“Negro”一词吧，西班牙语及葡萄牙语中其意为“黑”，在美国一度被用作称呼黑奴的词语，带有非常强烈的歧视色彩。电影《白宫管家》中就有大量用到这个词的对话。这个词在法语中演变为“Nègre”，随后引入英语后变成了英语发音的拼写“Nigger”，和“Nigga”之间仅仅是有着发音的区别，后者因为没有卷舌所以发音更简洁，在口语中用的更广。

我曾详细询问过Jordan以及他的朋友们“Nigga”一词的使用问题。广义来讲，只有白种人被严格限制使用这个词，因为貌似只有白种人被看作无色人种，言外之意就是黄种人也算有色人种，所以在很多美国人看来，我使用这个词也是没有问题的。但是大家都知道，每个人与每个人的观念也会有很大的不同，尤其美国还是个多文化复合国家，其国民更是如此。所以严格意义上来讲，只有当某个跟你关系不错的黑人朋友对你使用了这个词来称呼你，你才能称呼他为“Nigga”（Jordan原话是“You get the ticket”）。

所以对于“Nigga”的使用，笔者在这里引用动画《游戏人生》中男主角空的话来形容：“要对未知的知识抱有敬畏之心”。尽管这个词听着和用着都充满了美国人口中所说的“酷”的元素，但是建议大家还是谨慎地使用比较好。



■在《横行霸道Ⅴ》操作富兰克林进行游戏的时候，很容易听到“Nigga”这个词。



■Nigga的演变过程。

美时美事

Deadpool

各位漫威迷们！漫威旗下又一著名人物“死侍”（Deadpool）登上大银幕了！啊？你说内地各大院线查不到这个消息？忘了跟大家说了，这是漫威旗下英雄亮相的首部R级影片，所以……你懂的。

有别于漫威旗下众多著名的超级英雄，死侍是以“反英雄”的形象广为人知。“反英雄”是指有着反派的缺点但同时也具备英雄气质或偶尔会做出英雄行为的角色，这种矛盾的特点也让死侍这名角色在美国拥有了很高的人气。其出名的原因也包括他和金刚狼、惩罚者等一样都是使用暴力血腥的方式解决敌人的角色，更包括他在日常生活中，无论在打斗或在什么地方都会和蜘蛛侠一样不停嘴地说一些俏皮话。而他最吸引人的一点就是擅长在作品中打破“第四面墙”（透过镜头，以及在影片、戏剧或电视节目中对观众直接说话或致意，这被称为“打破第四面墙”，类似的角色还有DC漫画的小丑女和美剧《纸牌屋》的主角弗兰克·安德伍德）。

他本名叫Wade Winston Wilson，身为X战警中最暴力的角色之一，死侍原本是佣兵，为了治疗癌症而接受了“Weapon X”的实验，虽然毁了容，但是获得了就算受到致命伤害也能够迅速再生，身体四分五裂了也能恢复原状的能力，但也因此变得疯疯癫癫的，并被列为实验的失败品，被遗弃到死人堆（Dead Pool）里准备随时被灭口，他因而得名死侍。随后他靠着超强的自愈能力逃离X计划，开始过上了雇佣兵生活。

背景介绍完了，那么这个电影为什么会被评为R级呢？因为电影中R级要素：血腥、暴力、情色，这位大哥一个也没少。虽说是一个半吊子英雄，死侍骨子里还是有点正义感的，但是下起手来绝不含糊，甚至因为自己强大的再生能力而让他可以随时自残自己（真·打起架来连自己都打）；同时性格疯疯癫癫的他爆



■三次元形象的死侍看着自己的二次元形象，这种类似打破次元壁的无厘头刻画也是死侍这个形象的魅力所在。





■要是天天有个神经病在你耳边瞎逼逼，你是蜘蛛侠你也烦。

粗口肯定是少不了的，天天骂骂咧咧的让其他超级英雄都觉得烦了；至于情色嘛，在他毁容并被女友抛弃之后，我们的死侍同学就变成了风流成性的花花公子，和其他妹子不光亲吻，还有亲热哦，此处貌似还真有本子……

在写下这段文字的时候（2月15日），《死侍》电影在上周末于北美狂砍1.35亿票房，并成功登顶当周票房首位，这打破了由《黑客帝国2》保持了12年之久的R级片周末三天票房纪录。据传制片方已经开始筹划拍摄续集，死侍迷们请准备好……港澳通行证吧。

美天美地

●Snacks



■Delizza miniice cream puff，在Costco和Target两大超市都有卖。

■亲测蜂蜜味的最好喝。

介绍了这么多美国的正餐与硬菜之后，从这期开始给大家介绍些美国好吃的零食。总的来讲，美国主流的零食都是高糖高热量的食品，不然美国不会有那么有超级胖的人。不过呢，有的主流零食也算是比较符合中国人的口味。文章中出现的食品都是本人吃过的，作为一个纯种金牛座吃货，本人会为它们的味道作担保（当然大家觉得不好吃也别打我orz）。

首先给大家介绍的是一款泡芙Delizza miniice cream puff，不同于国内的泡芙，这个泡芙是冰的，因为内层是冰激凌夹心，所以吃的时候从冰箱拿出来之后要稍微等一段时间让内层的香草冰激凌变软一些。这款泡芙作为甜食来讲吃起来一点都不觉得腻，本人曾经试过两天吃完了一大桶。

在养生为热点的美国饮食界，酸奶类食品也成为了零食的范畴。也不知道是不是工艺上的区别，美国的酸奶大多都没国内的好喝，甚至像卡夫这种知名品牌的酸奶吃起来都非常干（所以才用了吃而不是喝去描述）。但是这个Noosa的酸奶喝起来口感很柔滑，虽然喝多了会觉得腻，但是口味绝对的很棒的。下午还没到饭点的时候觉得饿了就拿一小盒喝，又能充饥又不至于吃不下去晚饭。

美史美刻

●超级碗

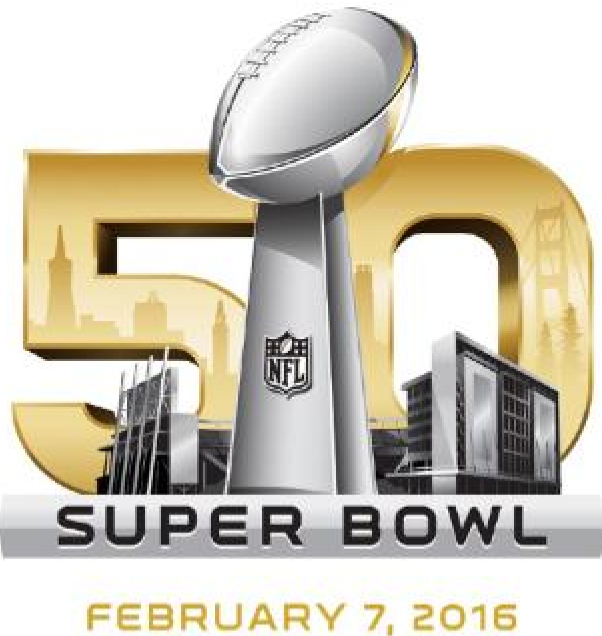
美国时间2016年2月7日，第五十届俗称“超级碗”的美式橄榄球冠军总决赛，在加州成功举办，丹佛野马队最终以24-10击败卡罗莱纳黑豹队，成功捧得“文斯·兰巴迪”冠军杯。

超级碗作为这个星球上最重量级的赛事之一，几乎每年都能吸引全世界的眼球。而事实上，它也的确值得大家关注：根据《福布斯》去年公布的数据，超级碗被估价约4.3亿美金，比奥运会的2.3亿和世界杯的1.2亿相加还要多。如此昂贵的赛事，自然有着强大的经济效益，并体现在超级碗举办地的旅游业、餐饮业以及电视广告上。据小道消息，今年超级碗上播出的《口袋妖怪GO》30秒的广告，费用预估高达500万美元。即便如此，各个商家仍然在超级碗转播的广告上投入了大量的精力与资金，可见超级碗的影响力。

美国人向来都将超级碗视为狂欢日，因为时间的高度重合，很多在美国的华人都选择在超级碗这一天同时庆祝春节（今年的春节是2月7日早上，超级碗是同天傍晚）。而事实上，除了激烈的橄榄球对抗，超级碗中场秀更是精彩纷呈，可以说，除了超级碗，恐怕再也没有任何活动能够让如此多的超级巨星汇聚于此。

【文：移动电线杆】


■Lady Gaga在开场献唱国歌。身着艳红，配上蓝色的指甲的她象征着美国的星条旗。




■碧昂斯，酷玩乐队与火星哥在超级碗中场秀联袂演出。


■国内名人高晓松与上赛季NBA最有价值球员库里在本届超级碗上的合影。

读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客





★春节刚过，初六的编辑部已经是人员齐整，大家已经开始为一本本新刊而努力了。想到已经有一个月没有和读者朋友们见面，大家也是充满干劲。春季游戏大潮已经杀来，大家可要兼顾学业和工作哦！

★说好的 UCG APP 终于在春节期间上线啦！想更方便地使用游戏攻略？想随时随地读上几段游戏文章？UCG 手机版 APP 给了您一个更加方便看杂志的场所！游戏时光会员更可直接登录，现在还有优惠券、免费杂志等精彩好礼相送。具体可以参看封二的广告。

★一年一度的游戏大赏总算是落下了帷幕，不知正在读此段文字的朋友是否有中奖呢？就算今年没中，明年还有机会，而且随着国行主机投入的加大，相信未来的奖品会越来越丰富，机会只会越来越多！



Email 15763605167：将来一段时间离卖《游戏机实用技术》的报亭好远了，所以想订购。能不能请小编介绍一下如何从网上订购，还有就是如果现在开始订，从哪一期开始发货呢……谢谢了。



既然你诚心诚意的发问了，我就……



好好说话！！



亲，我们的官方网店现已开张了哦，您可以直接在淘宝搜索店铺关键字“UCG 商城”就能找到我们啦。当然，移动端设备还可以登陆我们的官方微店（微信直接搜索关键字“UCG”）添加我们的公共号后即可在屏幕下方的功能栏中找到官方微店传送门哦！如果您存放实体杂志不便，我们的 UCG APP 电子杂志也全面上线啦！（只限 iOS 平台），直接在 APP 商店搜索关键字“UCG”即可下载（现在下载还有各种福利优惠哦！），专为手机、平板等移动端设计，阅读起来更加方便快捷哦！还有要是您想预定全年杂志的话，期刊数是从预定当月开始算起的哦！快点来买……



哦你个大头鬼啊！



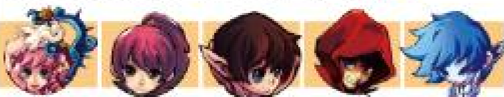
Email 姆Q吾の妻：在杂志上看到《召唤之夜》要出第 6 代了，然后发现女主 CV 是小仓唯，果断买买买，希望 2 月的舰 C 改不要再延期了……



相信你收到这本杂志的时候，已经开始玩《舰娘改》了吧（笑）。《召唤之夜》是一款不错的作品，个人也挺推荐的，不过切记不要为了 CV 买游戏哦，我就经历过不少惨痛教训……

编辑部 游戏风向标

奥丁领域 利普特拉希尔 | 5人



香草社估计从领导到员工都是一群吃货吧。

——看着多达8页的料理菜单，八重樱陷入了绝望。

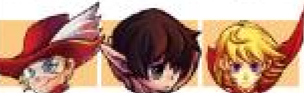
如龙 极 | 4人



吃饭泡妞揍真岛。

——宇宙人打完《如龙 极》全支线之后作出如上评价。

勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧 | 3人



二头身需要什么泳装嘛！

——在游戏中解锁了泳装制作配方的乙太如此感叹道。

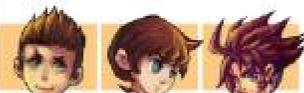
三国志13 | 3人



我从未见过如此厚颜无耻之人！

——用嘴炮BUG 2小时通关后纱迦的惟一感想，估计站在纱迦面前的刘曹孙心情都是崩溃的。

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4 | 3人



明明可以用即时演算混饭吃，却偏偏要靠PPT！

——面对其实素质已经十分之高的即时演算效果，制作组却非要用静态CG来还原剧情，躁动的强迫症患者简子君表示昏昏欲睡。



Email 1460878950：PSV屏幕太小伤眼睛，决定买个PSV TV摆在PS4上面(索系机集合！)。看387和388期合刊"软硬兼施SP"里写的PSV TV是有带PS4手柄的，不知道网上能买到吗？难道必须去香港买吗？另外，我想问一下PS VR到底多久发售啊！PS VR游戏是装在PS4的吗？不买PS MOVE用DUALSHOCK4行吗？



由于PSV TV整体销量低迷，因此要在国内买到带PS4手柄的套装确实比较有难度，就算是香港可能也不会非常好买，因此还是建议你单独购入PSV TV后再额外买一个PS4手柄。至于PS VR的发售日连索尼官方都尚未确定，不过应该是会争取在年内上市的。理论上来说游戏的数据依然会存储在PS4主机当中，而从各个展会上的试玩情况来看，PS MOVE并不是必须的，很多游戏还是通过手柄进行操作。不过由于要侦测玩家头部和手部的变化，因此PS Camera应该是不可或缺的配件。



Email LATE- 雷特：今天就是大年三十了，祝小编们新年快乐！不过在这里要吐槽一下小编们。秋沙雨请问什么动力让你买了5盘《热情传说》？不说了壕做我的朋友吧。简子君作为一个新的正式小编，第一年就成为风云人物，我认为你真是蛮拼的哈，还有承认自己是基吧，我们不会怪你的，说不定有一堆人向你表白。我认为咱俩性格差不多，不要脸加真·表情包，咱们握手吧。稀饭，我作为steam大军的一员告诉你一件坏消息，gfat春节又来坑你钱了，还有一件事就是下回E3带简子君去，再穿上绿衣服，这样一个gay一个green这样就成为gay green组合了2333。



其实没什么的，PS3的三盘里一盘是买港版日文限定版给的，一盘是买Ebten限定版给的，还有一盘是因为前面两个限定版发货太慢我等不及就在发售日当天买了份现货。PS4版也以此类推，PS4版其实我是买了一份数字版和一份实体版，实体版就是那限定版，数字版是为了在当天玩外加一群好友们怂恿就一鼓作气往PSN账号充钱买了下来，这还是我第一次买PS4游戏的数字版呢。



讲真，我个人不是基佬，我只是单纯爱慕满身肌肉的男人。所以如果硬要我和饭老板拉郎配的话，我也只能说初到编辑部时，饭老板也能算是比较合我口味，可如今只能告诉你"时间是一把高级养料啊！"。不过说到正题，E3这种大型活动显然不是我等英语渣渣的新人小编可以搞得定的大项目，现在就是让我去我也不敢啊，只求能去个CJ我就很开心了。



来来，简子君，这顶绿色的帽子我就付托给你了，往后gay green这个名号就是你一个人的了，2016年哥要形象大更新，全面向我偶像死侍靠近，换一身骚包红，维持对Gay和Green的信仰就是你的责任啦！

猛拍一砖



Email 哥谭市的知更鸟：感谢UCG又陪伴我度过了一年，不得不说高中能遇到你们真的是很幸运，这期春节合刊也依旧很"厚"道，但好像有点小小的问题，在97页全球销量排行上，《刺客信条 枭雄》发售了9周，但本周销量和累计销量是一样的，这难不成是育碧药丸的节奏？！



这位读者请息怒，这应该是负责排行榜栏目的小编一时失误导致，绝非有意要黑一黑育碧的，以后也会尽可能地杜绝这一类问题的发生。



别装了，你们私底下还不是黑的那么起劲。



那是因为爱得深沉。



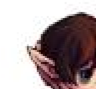
Email 4587：春节合刊感觉不错，90分吧。年鉴很实用，能用好久的感觉。有个瑕疵就是推荐度和评分是不是有点重复？不大可能强烈推荐一部评分低下的作品吧？不如把其中一个替换为例如定价之类的更实用一点。年度游戏索引也很赞，可以放在手边随时查阅，超级节省时间，太棒了！要是能加上《PS3专辑》、《PS4专辑》、《次世代专辑》等等专辑的索引就更好了。你们知不知道在如山的杂志中找到想要的那两页是一件多么浩大的工程？如果能每一年或半年出个全系列的索引就太好了~



其实因为黄金眼向来并没有给所有游戏都评分，所以年鉴里面只能由一些对游戏熟悉的编辑给予星级评定，以作补充，同时也方便大家参考。而且每个人玩游戏偏好不一样，所以也不要觉得星级或者黄金眼分数低的作品就不好玩哦。至于售价，这是考虑到游戏的实际价格会因为各种原因而出现浮动，在国内就更不用说了，参考价值比较低，所以就没写进去了。目前《PS3专辑》的攻略索引可以在我们ucg.cn的官网上面可以找到了哦（只要在搜索栏搜索"索引"即可）。



Email 金欣：去年双十二时财政赤字，花了几乎所有的奖金和工资，近1.2万用于购买乐高。乐高真是巨坑，之前想想电玩是个大坑，现在发现不是的，一入乐高深似海，从此钱包变路人。不过费钱并快乐着，想想很多喜欢的绝版玩具以及最新款的乐高在手，真是有一种自豪和满足感，入了奥运抽抽乐全套，哈哈懂的人自然懂，各小编和朋友，有空一起来交流吧。圣诞节，和女儿老婆一起搭建10235圣诞老人工作室，好温馨的一款作品，如果可以的话，极力推荐大家去买，以后定会升值哦哈哈。



1.2万买乐高……看到这封信之后我脑内闪现了一句话："不是很懂你们乐高玩家。"然后我谷歌了一下哪些不是很懂的关键词，简单理解一下，貌似抽抽乐就是集换式乐高，10235是系列编号。嗯，反正实体玩具败起来大概都是一个套路。至于是不是必定会升值，以我买了为数不多的几个塑料小人的经验来说，厂商什么时候兴致来了再贩一下，就再也没有什么升值啦（心碎的声音）。据我所知，编辑部目前还没有土豪明目张胆地玩实体乐高（游戏倒是每年都要玩）。不过，这位读者一家大小分享玩具的经验非常值得我们借鉴啊。想象一下就觉得很幸福！



玉林市 黄毅华：387&388 期是年前的合刊，期待的各类盘点总结是免不了的。各种准官方"十大"对比自己心目的"十大"排行，偏差不是太远，看来游戏去向还是没有偏离大方向嘛。2015 游戏大年鉴似乎没有收录国行版本的大部分游戏，是因为其他地区版本发行过了就无视了吗？国行真的是冷饭（隔夜饭）专区吗？23 页只是一笔带过地陈述了 3 月 20 日随同主机一起发售的有 13 款游戏（其中 PS4 6 款，PSV 7 款），可是在大年鉴 3 月 20 日发售的游戏里面，却并・没・有出现。连 UCG 都忽略国行的游戏阵容，可想而知国行游戏的处境有多尴尬，身边还真有不少玩家是主机买国行支持，游戏还是考虑其他地区版本的现象，国行中文游戏可见真不受待见呢。UCG 作为专业媒体，可不能树立这样不利于推广的态度哦，你们这么做伍仁叔造吗？《重力异想世界 重制版》是个好现象，希望以后能有更多全球同步版本吧。

要说本期杂志最大的不足，我得说说杂志的封面了。最致命的一点就是少了过节的喜庆元素，我也看到底图是个剪纸的猴吧，但是颜色太淡了，不仔细端详完全看不出是啥，封面就是要吸引眼球，对于我们这些老读者是没啥区别，但是在于扩大阅读人群，吸引新买主机的玩家加入 UCG 的大家庭，就得让他们进到报刊亭的时候有突然眼前一亮的效果……（好像说得有点抽象）

直播视频很火啊，让人能第一时间感受新的游戏到底是不是自己心目中的菜，毕竟现在都是正版时代了，都希望买了不后悔。从另一个角度来说这就是现场版的"买买买"，呵呵～

最后说说那个网购书刊的事情，前文也说了，本人支持实体书，跟书店老板也建立了良好关系，新书一到短信就通知去取书了，就算出差啥的不方便买或者已在外地买了打个电话或者微信就可以了，记得多年以前有一期杂志楞是没来，那时候快递业还基本没有，只能去邮局。时间过了，只好按照杂志的地址邮购，等杂志拿到手，新一期的已经看完了坐等再下一期了，说那么多，其实就是感慨一下现在购买的途径更加便利了，UCG 全方位地服务读者玩家的宗旨没有变，变的只是外界的一些环境，在此祝愿 UCG 的众小编们在新的一年里继续发扬努力工作拼命玩的精神。

对了，2016 年就要迎来 400 期的大庆了，也该早点筹划筹划咯，大奖就是国行 PS4+ 国行 XOne 各一台，国行主机双制霸怎么样？让得大奖的玩家根本玩不过来！



重要的话题先回答，400 期 UCG 肯定是会有大动作的，具体内容目前先保个密，大家不妨期待一下。然后关于合刊的封面，近两年我们都是采用这个风格，为的是强调出我们对于年度游戏的选择，毕竟这也是合刊的一大卖点。不过杂志说到底还是为各位读者大人的需求而服务，封面也不例外，所以如果大家对于我们的封面有任何要求和建议，也请多多提出来，我们可以按照大家的要求去改进。最后也要感谢黄毅华读者的肯定，目前 UCG 已经推出了 APP，在 iOS 应用商店已经可以下载，大家能够在上面购买近一年来的杂志，不只是 UCG，还有《掌机王 SP》、各种主机专辑和已经卖断货的《潜龙谍影 V 幻痛 终极档案》，后者只要 28 元，APP 新用户还能够获得优惠券，能够用更优惠的价格买书，赶紧去下载吧。



Email 李硕：想请教小编几个问题：1. 在 XOne 上向下兼容的 X360 游戏，下载下来后是否附带所有 DLC？如果是的话岂不是太值了？2. 在 XOne 上玩兼容的 X360 游戏，原先的存档怎么继承？是通过云存档吗？可是我原先在 X360 上上传过云存档的《彩虹六号 维加斯》，在 XOne 上玩时并没有继承存档。3. 金会员可以跨服购买吗？前一阵子听说卢布贬值，想在毛服买金会员，但是绑好信用卡后，购买金会员时却显示发生未知错误，但是购买毛服的游戏却成功了，这是为什么？（我同一张信用卡绑了港服、美服、毛服）



1. 当然不是，DLC 是 DLC，游戏是游戏。2. 确实是通过云端，请去 X360 确认是否已上传。3. 金会员可以跨服购买，但你举的俄罗斯服我不清楚。已知港、美、日是可以随意交互的。我不是俄罗斯人，所以无法回答你的问题。



Email T-yang：在上年时《怪物猎人 OL》刚开放注册，兴冲冲的跟小伙伴们买了激活，充了会员，玩了一个月后，立马在新的一年里买了台 N3DSLL 和《怪物猎人 ×》压压惊了！不是说网游版不好，可能我还不是很喜欢网游类型的游戏吧。然后为了《怪物猎人 ×》上网找攻略，但有些东西又不全，接着去淘宝看看，是有跟字典一般厚的官方攻略，但都是日文，还有本是繁体攻略本，但非常的薄，可想是有多少内容了……就想知道 UCG 大大们会不会出《怪物猎人 ×》的攻略本啊！我灰常需要啊！从《怪物猎人 P3》后我就没接触过怪物了，现在老菜鸟要重出江湖了！



《怪物猎人 ×》的攻略本已经在火热制作中，具体上市时间请密切留意我们的官方微博和微信哦。

我与UCG的2015年

Email 政办小费：我和 UCG2015 年的关系就是老夫老妻而已……

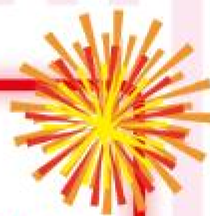
Email HYH：要说 2015 年与 UCG 有啥改变，首先杂志还是到实体书店一期不落地买，个人还是挺实体多于数字版的，数字版的好处就是不占地方而已，说便宜这不是什么太大的优势，你要说方便查阅找攻略我还真不觉得，毕竟手机屏幕还是有限，一些难关查阅地图啥的就要放大缩小……（跑题了）。去年的大改变就是 VGtime 的 APP，有些文章可以提前看到，比如那个高大上拥有私人影院的玩家，就是先在 VGtime 看的，这是为了缓解拿到杂志后没时间看而让一部分文章偷跑吗（:-D），个人表示理解和赞同。

Email 4587：和 UCG 的 2015 呢，第一次写回函就中奖了，应该是最让人高兴的事了吧？之前一直当工具书来着，渐渐地亲切起来了～在这除旧迎新的日子里，希望小编能帮我一起完成回函中奖率 100% 的金杯呢（偷笑～）

Email 金欣：2015 年对于我，是游戏和乐高的关键年，也是我与 UCG 能进行交流互通信息的转折年，因为 UCG 对于 LEGO 游戏的介绍使我喜欢上并深爱上了乐高这个无底洞，爱并痛苦着！同时，2015 年收获了 2 次信件往来得奖的机会，让我更能亲切感受到 UCG 并不是高高在上，我也并不是孤军奋战，UCG 仍时刻与我们玩家同在！我们共游戏，我们共生死！喜欢游戏没有理由，热爱 UCG 更没有理由，2016，我和 UCG 的故事永远在路上！

Email 某个角色（执着）：其实不只是 2015 年，我从 200 期之前就开始关注 UCG 了！每每有 UCG 老编们离开都有很多说不出的伤感，200 期到现在已经离开了很多编辑！但是游戏和 UCG 依然让我们聚在一起！今年 UCG 将迎来 400 期的盛宴，感谢 UCG 多年来的陪伴！让我们一同见证 UCG 的更多辉煌！祝福 UCG！谢谢！

Email 万兽无缰 6.29：2015 上半年，我还是一名《掌机王 SP》的读者，直到五月份心血来潮的入了一台 PS4 之后，我就加入了 UCG 的阵营。不知不觉过去半年，UCG 越攒越多，游戏越出越多，玩游戏的时间越来越少；入手的游戏主机与游戏软件越来越多，真正通关的越来越少，感觉自己已经成为了一名"收藏派"玩家，没办法，自己已经乐在其中了。未来有你 --UCG，我的游戏之路必定精彩！

小编们的春节

春节没有带主机回家，所以活动基本上就是陪家人逛逛商场，在家看看电影，有人约了就去一下麻将桌凑凑人头（还小赚了一点你敢信？），除此之外肯定就是各种吃吃吃，在外欠下一年份的大鱼大肉在过年都补过来了，爽！

今年春节前跟久违的小学同学碰面，尽管早就各奔东西，平时也并没有太多的寒暄问候，但是一见了面居然也还是会毫无隔阂地说上几个小时的心里话。大概这就是老朋友的宝贵之处吧。然后嘛，也还是安安静静地过年，走走亲戚，被催促各种人生大事……哦对了，长辈们都用上了智能手机抢红包发鸡汤，于是我今年春节再也没有听到什么春晚。

春节由于某些原因没能回家，整个假期都是在编辑部一个人度过的。虽然说起来有点凄凉，但确实完成了不少计划中的事情，还顺便白了两款游戏，而且也体验到了难得的"清静大年夜"。由于这是第一次在外地过年，本以为能感受到不一样的年味，但其实最多也就像电视上演的那样，没有太多惊喜。最难忘的还要数连续阴霾的天气，难得出太阳的那几天感觉整个世界都不一样了，果然南方的冬季还是不太习惯啊。那么明年的春节我又会在哪呢？真让人期待啊！嘿嘿嘿！

因为我是容易上火的体质，而回到家里之后在家吃火锅出门吃螺蛳粉or羊肉粉，春节期间就特别容易上火，饭后不吃薄荷糖来降火的话肯定会上火，而这次回家可以说是双重负荷，既上火了又感冒了。在病得起不了床之前去妹妹家陪了她两天，之后就一直病得卧床不起，等起床的时候已经到年三十了……我们家那边还留有放烟花炮竹的习俗，而那几天我的感冒已经彻底转变成了咳嗽，出门拜年时都要战战兢兢地避开有烟花炮竹的地方，否则会咳个不停。

这个春节实在过的很充实，回家第一天帮家里人收拾一条叫做鲽鱼的海鱼，然后手指受伤感染发炎。现在还处于生活基本不能自理的阶段，突然想起原来总是叫嚣着"这游戏我能用脚打"根本就是吹牛，少了根手指不能用，玩个火影都费劲。这次可能要对海产品留下心理阴影了，唉，不去做菜就没有杀害。

春节去了LP家的广东乡下过，感觉还不错，就是冷得够呛。游戏方面只玩了《三国志13》，感觉很不错。万万没想到的是，年前的感冒，过完春节都没好，至今还是有咳嗽的迹象，不过总算是快好了。

春节期间去家附近的公园逛了两次，那个人山人海啊我的妈，感觉全深圳有1/4的人都涌到这里来了orz。往年一到春节，深圳就跟一座空城一样，但今年明显留下来的人变多了，看来有越来越多的人已经把这里当成了自己的家，算是一件好事。不过如此一来，春节期间出门可以在大马路上飙车的好时光可就一去不复返了……

就像之前在小编寄语里预告的那样，今年春节基本就是躺着过的，日均睡眠时间稳定在10小时，半个月下来没有胖成猪，倒是体重反而有所下降，除了因为家里饭菜比较清淡健康，充足睡眠带来的身体调整也是功不可没。然后今年UCG内部建了一个微信群，大家新年抢红包的手速让我这个手残佩服不已，其他同学群里结了婚却还是保持着单身狗手速的高手也太多，所以红包实在没抢到几个，倒是派出去了好几百，不过过年图的就是个喜气，大家抢得开心就好，实际收益就没必要计较啦。



春节是常规的养膘节日，胡吃海喝一番是在所难免的。今年的春节一如既往地没有还上游戏债，大多数时间都用在了陪家人以及朋友小聚上，剩余的空闲时间也就用来玩了玩《勇者斗恶龙建造者》，也许我该考虑明年是不是不把主机带回家了。因为坚信自己运气较差，因此没有怎么关注各大社交软件上的抢红包活动，仅仅随缘抢了几个，加在一起的收获金额不超过两位数。事实也证明了自己确实毫无运气，次次手气垫底也是没谁了。

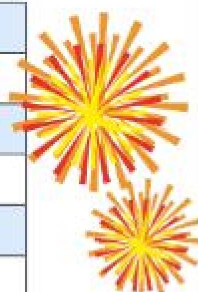
由于编辑部放假较早，过年回家时正好赶上了2016 Glabal Game Jam厦门站开发大赛，在现场感受了一把独立开发者们创意和热情。而接下去的生活基本就是在看电影、打牌、以及各种聚会中循环度过，一如往年那样无甚特别，15天的假期看似挺长，但感觉也是转眼即逝。当然，由于今年编辑部的微信群里几乎每天都会派送红包，因而也成了一项固定的乐趣。可惜错过金额最大的一次……

刚放假的时候跟基友们去了趟珠海泡温泉，其余时间基本上就是在家宅过去了，主要还是因为放假比别人早，而过节那几天也各自有事情要忙，所以很难约到人出来。而且我觉得长时间不回家一趟，还是多抽点时间陪陪家里人更好。不过填完了几个去年剩下的游戏白金，也算是有点收获。

这次春节假期算是基本远离主机游戏，而是转战PC平台了，因为Steam春节特卖嘛，你懂的……除了游戏之外便是不断的看书了，之前一年由于离家在外工作的缘故，从亚马逊买的书基本就原封不动放在家中，趁着放假也把这些书给读了一些。至于抢红包这问题嘛，由于网络和本人手机使用习惯的缘故，我并没有抢到多少，红包这事倒是提醒我，应该要把我那破手机给换了。（笑）

小编们抢到的微信红包

初心者	80元
梦叶	100元
八重樱	498元
秋沙雨	12元
简子君	66元
纱迦	-32元
伽蓝	100元
乙太	9元
哪尼	210元
宇宙人	100元




Email 好人：我对《游戏机实用技术》的封面有一些小建议，以前一直是某个游戏人物作封面，虽然很直观，但却让它有了一副大众脸。不如把封面制作成美漫的多格漫画样式，每一个格放上本期杂志要介绍的内容，同时增加一些冲击感，使文字内容放入人物的对话框，使其焕然一新。不仅让老顾客感到惊奇，更能吸引一些新顾客入这个坑，让以前从未接触 UCG 的同胞们因不同的封面而爱上《游戏机实用技术》，岂不美哉？以上纯属个人观点，请笑纳。

我个人对读者大人这个建议颇为喜欢，不过话要说回来，因为能够找到的图片素材有限制，不知道最终的效果呈现会是怎么样，因为要说杂志领域和读者大人建议最接近的，就是香港的八卦杂志，至于封面呈现出的效果嘛……

其实之前《生化危机 6》推出时我们也尝试过这种群像式的封面，评价倒也是蛮不错的，正好今年 UCG 内部工作有所调整，会有专门的美编尝试进行美术设计上面的改革，大家可以期待一下我们在改版时作出的新尝试，说不定到时候杂志的封面也会来一个大翻新。

Email 契 阔：不知道小编们对 Win10 版 XOne 是怎么看的？但我升级了后无论哪里都是爆卡，打开一个应用商店居然要 3 分钟，《光环 5》服务器就再也没联上过，开机登入都不一定登的上去，兑换码都输不了，我怎么才能和官方反馈嘞……（我是港版）

关于反映问题可以登陆 www.xbox.com，在帮助入口会有常见的错误代码类型，而人工服务入口也可以进行一对一的问题咨询，但我看还是老生常谈的网络问题，比如我住的地方就 8M 的电信网络，下载更新和游戏都是全速，而且打开商店不说秒开，但也花不了多少时间，同时检测网络类型也长期保持开放状态（偶尔是中等，严格从来没有过），而国内的网络环境又相当复杂，这确实不好解决啊！

Email 暗健杀：1.386 期给我感受最深的是“一个大玩家的自我修养”这篇特稿。对于自己，“玩家一词太过沉重”，毕竟能够冠以“X 家”的人群，总是少数精英，自己也只能算一个简单的喜欢玩游戏的人而已，不敢说游戏或者“玩”是自己人生的追求，但确实是自己生命中必不可少的、重要的、仅有的几个乐趣之一，我会一直陪伴着、关注着电视游戏的发展，也如我一直关注 UCG 一般（稍显遗憾的从 19 期一直购买 UCG 的人），喜欢的主机一样会买，游戏一样会抽出时间娱乐，我会一直坚持着。

2. 去年的双十二，自己终于入手 PS4，一直在挤着时间玩，希望国服能够再给力一些，多一些好游戏，审批再简单紧凑一些。

3. 我一直有一个问题，当年自己购买的第 100 期限量版的 UCG 专辑，也成为打上名字的 VIP 读者了，但多年过去，并没有其他的 VIP 能够享受的权利，不知道如今已经换了几茬人的 UCG 是否还记得有这么回事，是不是也该给这些当年就已经成为 VIP 读者们一些小小的礼物呢？毕竟，情怀这东西，还是很重要、很关键的。

限于我们的条件，我们并不能承诺什么 VIP 权利，不过如今我们和游戏时光合作之后，这也成为了可能。2016 年 UCG 和游戏时光都会迎来高速发展，其中也包括 VIP 之类的构想，届时我们强烈欢迎当年的 VIP 老玩家前来作客！

Email charles99：年底了大扫除的时间到了！不小心把《刺客信条》的盒子扔掉了，里面装着《战国无双 4- Ⅱ》的盘！现在留下的《战国无双 4- Ⅱ》盒子里装着《刺客信条》的盘……让处女座的我怎么能忍！如果买数字版可能就没这个问题了……小编们是买数字版多还是实体版多呢？我之前不买数字版主要是担心下载太慢，不过看到 UCG385 期介绍电信在和索尼合作提高网速的计划，不知道效果如何。

如果是一些规模较小的游戏，例如最近的《刺客信条 编年史 印度》那种的话，我是下载版，否则一律实体版。实体版的收藏价值是数字版远远比不上的。

Email 烟火飞城：今天终于通了《噬神者 重生》，本来是 2015 年的游戏却玩了个跨年，真没想到。入坑 5 年了，遥想当年半夜拿 PSP 玩，玩到希欧飞走那段哭的稀里哗啦，可谓“后羿苦望寒宫，五味杂陈，无奈凭轩涕泗流。”，有感而发，做一七言绝句，才辞疏短，诸君见笑。

《噬神颂》

忆夕繁华皆过往，血染乡土泪沾裳。
圣盾沦陷空自诩，举首四顾路茫茫。
凛牙邪爪肆虐狂，利铳刚刃怒相向。
一朝血镯刀在手，何惧凶神从天降。

不知为何，在看到最后一句“何惧凶神从天降”时我的脑内浮现的是当年在寺庙被天父狄阿乌斯（附带一只破颜金刚）挤在小房间里时它跳来跳去把我踹飞的景象。当年作为一个手残党（虽然感觉现在也没进步太多），PSP 时代都是一路被虐过来的，“一朝血镯刀在手，何惧凶神从天降。”这种情景对我来说只存在于对着一群跳跳开无双的时候……

Email 内殿落课：玩《MGSV》的时候看到 BOSS 的手臂时都有淡淡的忧伤，纵观游戏史被制作人强行弄残的游戏角色不在少数。那么问题来了，小编们你们最希望什么角色被弄残呢？

应该要算《恶魔三全音》的光头主角伊万了吧，我觉得应该往他脸上泼点硫酸，才能更加凸显其霸道凶悍的性情，也更加符合游戏设定。

Email 好人：UCG 的小编们，我想问一下，你们每月在游戏上的花费是多少？就我而言，每月花个四五百，买一两个游戏或是周边已经很不错了，想入 PSN 会员但又没有合适自己的游戏，不知道小编们是怎么玩游戏的，难道是为了一篇攻略而花几百 RMB 买游戏，还是一个游戏大家轮流玩呢？

好人你好。给自己买游戏的话，其实我个人每个月还不到一款，毕竟时间精力有限啊。即使是这样，我都觉得游戏买得有点多了。

通常我们的攻略会交给最喜欢那款游戏的编辑去制作，然后编辑也会拿到一点游戏经费福利，也算是两全其美吧。

当然是一个游戏大家轮流玩，瞬间觉得游戏的价值涨了好几倍啊有木有。

那叫“蹭”值，不叫增值。

趣图推荐



如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖

制作人签名海报4张《怪物猎人×》





各类主机专辑2本

383 期奖品

大奖：手机游戏《蔚蓝幻想》CD2 张

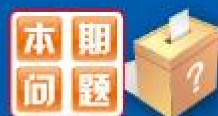
《逆转裁判 6》贴纸 2 张

CD 得主

1351968064@qq.com
断奏
501890776@qq.com
好人

贴纸得主

yywen@yywen.net
岳
1073613576@qq.com
唉



1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 台湾游戏展上公布的中文游戏里你最关注的游戏是哪个？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2016 年 3 月 17 日，以发件日为准。

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！”



淘宝动漫游书店 acgbook.com



官网在线购书频道 b.ucg.cn



UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

Email 政办小费：一．春节合刊的绝大多数栏目都很棒，基本上保持了合刊的一贯特点。但是有一个延续了几年的栏目似乎该取消了，那就是“魔鬼大辞典”栏目。以前我很喜欢初创时期的这个栏目，觉得里面记录的一些网络用语背后承载的网络事件很能唤起回忆，引起共鸣。然而随着时代的变迁，网络文化也逐渐变得多元化、碎片化，一年来没有哪个网络事件会引起雪崩效应万人空巷的去围观，也没有哪些网络用语能引领潮流成为老少咸宜的口头禅……所以最近几年 UCG 坚持从网络用语里搜刮一些还比较热门的网络用语整理成专题显得很生硬、很多余，现在的“魔鬼大辞典”栏目更像是为了存在而存在的，仔细看看，没有几个词语和它们背后代表的文化现象能让广大玩家引起共鸣。因此我冒昧的建议贵刊今后取消这个栏目，把更多的篇幅用于创造一些更有价值的专题上。

其实如果从我个人观点来看，“魔鬼大辞典”的题材和其内容倒还是很能反映现在语言的流行趋势的，也有不少流行语本身的背后有着好笑的典故，用起来的确会令人忍俊不禁，但的确正如读者大人所说，能够引起玩家共鸣的词，的确是变少了，毕竟和其他圈子比起来，游戏这个领域产生流行词的几率其实是相对较低的。所以今年如果魔鬼大辞典还是要和大家见面，的确有可能要换一个形式来呈现，这方面小编们自然会去努力构思，但如果大家有任何好的建议，也记得通过微博和微信告诉我们哦。

Email 要啥没啥，爱咋咋地：UCG 的各位新年好，今天想跟各位讲述一个不久前发生的事儿。

虽然我一直想成为一个主机玩家，但是很长时间手上只有目前的主流掌机和一台 Wii，一直到 1 月的时候我终于入了一台 PS4，正式成为了主机党！我所购买 PS4 的地方是一家实体店。我目前的所有游戏机和卡带全部在这家店买的，可以说这家店是伴随着我的游戏生涯成长。但是这些年间，这家店也走了不少人，甚至原本纯粹的电子商行也开始卖各种进口食品物品和水壶等等等等了……

老板娘也坦诚，这几年越来越难做，目前这家店真的是我所在的城市里惟一一家还在销售游戏机（国行不算）的店了。他们现在做的其实已经是亏本了，但是这儿有一批人，在他们年轻的时候就在这家店买游戏了，一直到现在老板娘儿子都跟他们当年那么大了，他们也还没放弃，所以虽然现在已经是亏本生意了，但是店还是开着，可以说是为了那些玩家们开的。因此我虽然可以选择淘宝买游戏和机器，可以省下买张新游戏的钱了，但是仍然去了实体店……怎么说呢，反正感触很大。

最后问个问题，PS4 如何截图？然后把图片移到其他设备（比如电脑）里？是要我接个 U 盘上去吗？

说来 PS2 时代我还在上学的时候，家附近也有很多游戏店，常去的至少有 3 家，然而不知道在多少年前已经分别成了发廊、油漆店、咖啡厅，现在家那边已经不怎么找得到了……虽然现在有了网络非常方便，但实体店的减少确实让人感到可惜的。

PS4 游戏截图很简单，只要在游戏中按下手柄的 share 键就会出现截图选项，再按△键即可。如要将截图拷出，需要插个 U 盘到 PS4 上，选择设定→主机储储器管理→截取画面相册，进入后可以看到已有的截图。选择想要拷贝的截图，按下 OPTIONS 键，再选择复制到 U 盘即可。



小编寄语

<努力工作，拼命玩！>



八重樱

★每逢佳节胖三斤，第一天上班前，当我穿上心爱的小裙子时，总觉得腰部的拉链似乎有点难拉……至于现在体重是多少，不好意思，我还没有勇气上称去量。算了不说了，我继续跳《舞力全开 2015》去了 orz。

☆假期里多半时间都还是在打游戏中度过，基本算是所有电子设备齐上阵，电视游戏、手游、网游一个都不能少。当然，玩的最多的还是《奥丁领域》，因为自己抽风一定要把迷宫一次全部拿到S评价，于是有些关卡一打就是半个小时……其实拿不拿全S和白金没有半毛钱关系，我的行为完全就是在给自己制造麻烦，不过把时间砸在这方面也总好过去看春晚吧。顺便想要吐槽一句，"《如龙》系列"如果能把就餐环节做得有《奥丁领域》或是《胧村正》一半那么好，我也就心满意足了。

本期个人签名
朝闻道，夕死可矣。



胜负师

【铂】春节假期利用难得连续的游戏时间，白了《战场女武神》和《火影风暴 4》，体验都非常棒！火影的故事模式让我这个伪粉也激动了一把，幻想着 CC2 会不会出个《阿修罗之怒》的续作，就算是高清复刻也行啊！而女武神我对照的是自己 8 年前写的攻略，两天半拿下白金，特别有感触，就像是年轻时的努力留下了一笔财富。可能不是从业者不会理解这样的感受吧！

【金】安利两款我在假期里常戳两把的手游。一款是《点杀高手》，有点像之前的《疯狂点击》，但加入了塔防元素，坚持五关之后开启的无限模式爽到炸裂！还有一个是叫《消除之王》的益智游戏，也让我玩到废寝忘食。试试吧！

【银】星爷的《美人鱼》遭遇两极评价，褒贬不一，我自己站在褒的那面，因为这的确是星爷最近几部作品中最好笑的一部。加上看《美人鱼》之前的那天我看的是《澳门风云 3》，这对比实在太犀利了，中间至少差了 20 部《西游降魔篇》的距离啊！

【铜】爸妈难得来过年，家里难得有这么多人，显得十分热闹。吃年夜饭时，我和儿子说起小时候第一次吃西餐的事儿，说爷爷点了一份给我，自己却说不喜欢吃、吃过了。儿子笑哈哈地追问我细节，父亲却显得很吃惊，可能是惊讶于那么多年前的事我还记得。他倒是没再多说些什么，只是给孙子不停夹菜，就像我小时候那样…

本期个人签名
问世间是否此山最高？



哪尼

◆这次过年回家后时常会去本地卡牌店里玩耍，店主买了一台 PS4 放在店内供大家玩耍，由于正好赶上 PS 商店在做猴年的优惠促销活动，虽然很多都是老游戏，不过大伙儿依然挺兴奋。可以看得出他们对很多作品并不十分了解，于是我便在边上为他们略做介绍，一番挑选后，店主最终决定选择了《看门狗》和《行》。这其实是一件再平常不过的小事，但有时候在这个行业里呆久了，反而觉得这些玩家才是最可爱的——不会有过多无谓的评价，只是为了喜欢和想玩的作品默默付出，然后洋溢着笑容去游戏。而当我拿起手机打开社交媒体，却是另一片戾气十足的景象，一边是令人啼笑皆非的质疑，一边则是道貌岸然地宣扬正义，更有人以可笑的众筹收购某网站来自我标榜。有时候我们自称"玩家"，但目的却早已不再单纯。

◆大年初一的下午便立刻去看了《美人鱼》，故事还是那样的故事，包袱不断却料得出人意料，即便你明知道下一步的发展，也依然可以开怀大笑。不是为了"交一张电影票"这种无聊的理由，大过年的无非就是开开心心，不必抱有过分的期待，当然，也也别多看那些自媒体人自以为是的批评吐槽。

本期个人签名
群魔乱舞。



稀饭

【游】新年假期有起码三四天是贡献给了素质超高的战略游戏神作《XCOM2》，比起初代，本作的进化的确是令人满意，惟一要说遗憾的就是游戏本身优化还有待改进，而且并没有推出家用机版，考虑到我的手提配置和家用机相仿，运行低端画面时并没有出现任何运行压力，我更愿意相信开发商是没法兼顾上家用机版的制作，所以虽然目前这款作品号称 PC 独占，我还是期盼着 XOne 版的到来。

【剧】今年的新年是美剧看得最少的一次，倒不是我口味有了变化，而是实在没碰上新剧大爆发，所以追剧的名单反而有所缩减，目前基本上都是围着 DC 的作品转，《闪电侠》、《绿箭》加上《明日传奇》，还有名义上是改编自 DC 漫画的《路西法》，以及目前没有被 CW 台纳入囊中的《超级少女》，要不是因为种种原因没有追回《我是僵尸》的进度，这个新年我都要被 DC 的作品给淹没了。考虑到 3 月还有《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》可看，2016 年的开头 DC 漫画还真是气势如虹，漫威要年中发力加油啊。



【书】除了追剧玩正 GAME 还有被 STEAM 新年优惠猛宰一刀，新年也趁着空闲，终于读完了三日月同学借给我的《异世界料理道》，这书起码在我桌上躺了两三个月，但就愣是找不到时间好好读上几页，结果到了新年我花了一个晚上就读完了，故事本身固然有趣，但更令我庆幸的还是自己读书的能力没有丢掉，只是日常工作已经让我没有了花大把时间阅读的机会。2016 年工作重心又有了新的变化，希望能够重新抽出一些时间来投入到阅读上，给自己的心灵也再充充电。

【画】《UQ HOLDER》的最新连载里又出现了两张老面孔，对于一路从《魔法老师》看过来的我来说自然是情怀满满，不过个人多少觉得这部作品在吃老本上面的确有点走火入魔，老角色一个个露脸的时候，新角色的发展却显得停滞不前，没有了当年看《魔法老师》时的流畅感，不得不说肉松画了这么多年后宫，还是有点固步自封了，也该是考虑用点新招数来满足读者了啊。

本期个人签名
《炉石》准备要退环境，然而我还是打不赢德鲁伊……

战略沉迷



梦叶

@过年期间白了《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4》，说实话确实超出了自己的预期，战斗动画的演出效果简直让人欲罢不能啊！让我再次脑补如果 CC2 和白金工作室联手那简直就是最强漫改游戏组合啊！相比之下 4 月同样主打对战性质的《海贼王 热血沸腾》也让我更加期待了，一想到可以控制最新剧情中出现的 4 档路飞就莫名的燃啊！

@之前看了一档日本节目，邀请包括北野武、尾田荣一郎等各行各业的知名人士，要求他们说出最让自己嫉妒的人并说明原因。本以为尾田老师会说出像是鸟山明、井上雄彦这种级别的，但没想到最让他嫉妒的竟然是《四月是你的谎言》的作者新川直司，还称当时甚至放下了手上的工作一口气将这部漫画看完，而最让他感叹的是新川那能"看"到音乐的作画。得知后自己也在第一时间拜读了这部作品，虽然确实被那细致的剧情描绘所感动，但总有一种莫名看韩剧的感觉，感兴趣的读者也可以找来看一下。

本期个人签名
就算在外地过年，依旧没能逃脱发红包的厄运……

白金火影

筒子君



吃·过年回家手指受伤(详见读编往来),发炎之后问题算是比较严重,跑去医院本来希望医生给我来一刀放放脓。结果慈祥的大夫跟我说大过年的建议我保守治疗,开了不少药回家调养。肿胀的手指一方面影响了工作,最惨的还要忌口,新年的欢乐指数爆减。实际上简单的开放治疗不仅更加快捷,而且便宜,现在每天一把一把吃药真是贱念。

玩·因为手指受伤打游戏变得十分困难,于是转战棋牌类游戏,过年打麻将手运不错,不过由于都是和亲朋好友之间进行,赢的钱都请客或者给晚辈发了压岁钱。可细一想今年自己已经没了压岁钱,吃饭又得忌口,结果好像亏了不少,看来还是要远离赌博。

穿·回到家乡后,北方的冷和编辑部这边有着鲜明的不同,编辑部十度左右的气温下,穿一条单裤就可以轻松应对。但是回到家乡同样是十度左右,却需要装备一条棉裤来御寒。虽说北方有集中供暖是一件顶好的事情,不过像筒子我这种闲不住的人,室内再暖和又与我何干啊!

本期个人签名

医生能不能给我来一份开放治疗套餐!

秋沙雨



☆在上期的乙女游戏专栏 Otome Dream 里写完《金色的琴弦 4》的介绍后我就马上屁颠屁颠地跑到日亚去订了游戏,想着年后也许就能玩上了,结果KT社一个跳票直接跳到了3月修罗场,想到下个月要买的游戏 and 已经预订的游戏……画面太美我不敢看,我还是去玩玩《TOZ》压压惊吧。

★原本以为人生里填完的第一个BD坑会是"《苍穹的法芙娜》系列",没想到下个月要买的《噬神者》BD竟已经是动画的最后一卷,而《苍穹的法芙娜 EXODUS》最后一卷是要到下下个月才会买。一想到今年要把去年开的两个BD坑给都填上,顿时感慨万千。然后想起下半年也许还有《TOZX》的BD坑在等着,钱包就感到心累。

本期个人签名

人生苦短,奈何沉迷割草。

宇宙人



☆1月新番强烈推荐《只有我不在的街道》,虽然时间穿越的悬疑类作品算不上新颖的题材,但是故事设定和情节安排都做得相当出色,除了第一话开头略闷之外叙事节奏也相当紧凑,引人入胜。新年期间我开始追动画之后还忍不住动画的速度把漫画都一口气补到了最新卷。不过漫画实在称得上灵魂画风,要不是动画的角色美化加上高还原,恐怕又一部佳作被我无视了。

☆年假期间白了4个游戏,又补了各种漫画和动画,我觉得我已经尽力了……然后一月底又多了两个新GAL想玩,分别是 Nitro+ 的《凍京 NECRO》和光骑士 07 的《祝姬》。可惜两作几乎同一天发售而且春假都过了一大半,无奈只好现在每天晚上下班或者等周末见缝插针地慢慢玩了,这个进度……3月份完之前能打完一部么。

本期个人签名

春节体重±0(Yes!)

初心者



虽然看到这段字的时候春节已经过了,但我们爆肝赶稿的这一刻还没到正月十五,所以还是先跟读者朋友们道一声新年"猴"啊!话说过年的时候,家里人整天盯着手机抢红包,都没空絮叨我人生大事,也不管我整天玩游戏了,然后传说中的老年人鸡汤也经常被发过来,感觉有点哭笑不得。

今年UCG大赏结果已经揭晓了!先不说各位有没有中奖,反正你们的选票好多都是订成一叠的,没错说的就是你,你努力拉低其他人的中奖率的举动成功地引起了我的注意。所以很可能你的名字就登在了这本杂志的前面几页里,快去看一下吧。如果没有登出来,那也许是我没看清楚选票上面写的字。(先逃逃)

本期个人签名

待我先给 PS4 擦擦灰,迎接春季的中文游戏。

纱迦



★过年时好好体验了一下儿时放烟花炮竹的乐趣,不过悲哀的是等到准备上班的时候突然发现:不知是不是看火花过多,导致眼睛居然有点肿痛。顿时就有一种年华逝去的悲哀,看来做完这期杂志后要好好休息一下。

★过年期间终于入了PSV。不是第二台第三台,是第一台。之前已经攒了两年的PSN日服免费游戏,结果买回来一看,最后还是束之高阁了。虽然我是日服忠实用户,但免费游戏这方面确实港服强太多。

★《三国志 13》是过年期间玩得最多的游戏。我曾经是系列铁杆,然而自工作之后玩得少了,毕竟当时PC才是光荣历史SLG的主战场。随着光荣重心的转移,我终于又回归了大三国时代。这次我玩的是 Xbox One 版,不得不说游戏虽然有这样那样的缺点,但还是做得比较用心。特别是中文版成就和日文版分开,结果成就壁纸也是重新设计的,必须点个赞。只是自己再也不可能像当年的3代4代那样通关一百遍了。

本期个人签名

东吴水军大提督周瑜——写《三国志13》时的笔误。

三日月



趁着 Steam 的春节特卖把《Her Story》和《Doorkicker》给买了。前者的确制作精良,故事也足够的耐人寻味(虽然我还没找出故事的全貌就是了),真人演出比想像中还要给力,不过还是那句话,先不说出不出中文版,这翻译难度也是杠杠的。

《Doorkicker》也相当给力,"一发子弹消灭一个敌人"的战斗节奏也很合自己口味,花半小时定下一个计划然后被完美执行后的爽快感真是欲罢不能啊。Steam 上一个评论也很经典:《彩虹6号 围攻行动》所不能给你的快感,这游戏里全都能满足你。

假期在朋友的机子上尝试了一下《全境封锁》的封测,可能是由于已经产生过落差的缘故吧,暂时感觉良好。育碧的游戏虽然问题多多,但是在一些奇怪的地方倒是保持高水准,例如枪械的声音以及人物的服装,如果是军迷想必会对于本作的这点也是相当满意吧。

《辐射 4》季票竟然涨价了,不过好在3月1日前购买还是原价,然而……

本期个人签名

PSN港服并没有季票卖。

乙太



●《真田丸》播出到目前的表现基本令人满意,堺雅人的发挥较为正常,反倒是草刈正雄出演真田昌幸令人印象更为深刻。自《民王》之后,这货的"老狐狸"形象显然已经深入人心了。不过和其他NHK的大河剧相比,《真田丸》又显得不是那么得"正统"。剧中时常穿插的日式冷幽默,以及某些角色略显逗逼的形象,是其他大河剧中鲜有的。回头看了一下Staff,发现编剧是著名的喜剧导演及编剧三谷幸喜,顿时才恍然大悟。在这里顺便推荐一下三谷导演之前的喜剧电影《清须会议》和《了不起的亡灵》,绝对是日式喜剧中不容错过的佳作。

●假期结束后回头想想,才发现回了家也没在家里吃上几顿饭。究其原因有两个,一是放假期间闲在家里的时间比较少,二是也不希望平日里工作繁忙的父母特意为了我而大费周章。不过还是觉得比较可惜的,毕竟一年里能吃到父母家常菜的机会也没有多少,下一次也不知道要到什么时候了。

本期个人签名

看完《美人鱼》,发现全片最好笑的段子就在预告片里。

伽蓝



休假完毕上班后最大的问题就是各种假期后遗症,说到底就是放假期间不规律生活习惯引起的,经过一周的休整后已经回到最佳状态了,新的一年继续努力工作拼命玩!

《街霸Ⅴ》来啦!还记得第一次接触《街霸Ⅳ》的时候还在上大学,现在一眨眼就已经是小三十的人啦,但格斗之心不能灭啊!搞起来!

说到《街霸Ⅴ》,这一代直接就在 STEAM 上玩了,因为家里实在放不下第三个摇杆了,而看到现在这边PS4独占游戏STEAM能玩,那边XONE独占游戏又表示WIN10能玩,越来越觉得PC玩家才是最大赢家呀!

本期个人签名

我就看看,就看看。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体 为注目游戏
蓝色字体 为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为 **2016.02.23-2016.08.23**

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

不知各位玩家的春节假期过得怎样呢？欠下的游戏债有好好的补上吗？春节过后，诸如《孤岛惊魂 野蛮纪源》、《植物大战僵尸 花园战争 2》等佳作也将逐一推出，而接下来的三四月更有《黑暗之魂Ⅲ》以及《神秘海域 4 贼途末路》这样的大作推出，所以建议各位赶快将手上的游戏打完，否则就要被大作潮淹没啦。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 2 月					
23 日	孤岛惊魂 野蛮纪源	Far Cry：Primal	Ubisoft	主视角射击	中文版
23 日	植物大战僵尸 花园战争 2	Plants vs Zombies: Garden Warfare 2	EA	动作射击	美版
25 日	假面骑士 斗骑大战 创生	假面ライダー バトライド ウォー 创生	BNEI	动作	日版
2016 年 3 月					
3 日	高达破坏者 3	Gundam Breaker 3	BNEI	动作	日版
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
10 日	召唤之夜 6 消逝的境界	サモンナイト 6 失われた境界たち	BNEI	策略角色扮演	日版
11 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
15 日	EA 终极格斗冠军赛 2	EA SPORTS UFC 2	EA	动作	美版
24 日	死或生 极限沙滩排球 3 美丽女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3 ヴィーナス	Koei Tecmo	体育	中文版
24 日	信长之野望 创造 战国立志传	信长の野望・创造 战国立志传	Koei Tecmo	策略	日版
24 日	心理测量者 无法选择的幸福	PSYCHO-PASS サイコパス 选择なき幸福	5pb.	文字冒险	日版
24 日	赛马大亨 8 2016	Winning Post 8 2016	Koei Tecmo	模拟经营	日版
24 日	黑暗之魂Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
29 日	美国职业棒球大联盟 16	MLB The Show 16	SCE	体育	美版
31 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 4 月					
5 日	尘土飞扬 拉力赛	Dirt Rally	Codemasters	竞速	美版
12 日	瑞奇与叮当	Ratchet & Clank	SCE	动作冒险	美版
12 日	黑暗之魂Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	中文版
21 日	海贼王 热血沸腾	ワンピ－ス バ－ニングブラッド	BNEI	动作	日版
26 日	神秘海域 4 贼途末路	Uncharted 4: A Thief's End	SCE	动作冒险	中文版
26 日	黑手党Ⅲ	Mafia Ⅲ	2K Games	动作冒险	中文版
2016 年 5 月					
3 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	中文版
13 日	毁灭战士	DOOM	Bethesda	主视角射击	美版
24 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
26 日	罪恶装备 Xrd -REVELATOR-	GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-	Arc System Works	格斗	日版
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒ－ロ－ズⅡ 双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 2 月					
23 日	孤岛惊魂 野蛮纪源	Far Cry：Primal	Ubisoft	主视角射击	中文版
23 日	植物大战僵尸 花园战争 2	Plants vs Zombies: Garden Warfare 2	EA	动作射击	美版
25 日	雷电Ⅴ	Raiden V	Moss	射击	日版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
11 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
15 日	EA 终极格斗冠军赛 2	EA SPORTS UFC 2	EA	动作	美版
24 日	黑暗之魂Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
2016 年 4 月					
5 日	量子破碎	Quantum Break	Microsoft Game Studios	动作射击	美版
7 日	尘土飞扬 拉力赛	Dirt Rally	Codemasters	竞速	美版
12 日	黑暗之魂Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	中文版
26 日	黑手党Ⅲ	Mafia Ⅲ	2K Games	动作冒险	中文版
2016 年 5 月					
3 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	中文版
13 日	毁灭战士	DOOM	Bethesda	主视角射击	美版
24 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 2 月					
25 日	假面骑士 斗骑大战 创生	假面ライダー バトライド ウォー 创生	BNEI	动作	日版
2016 年 3 月					
24 日	信长之野望 创造 战国立志传	信长の野望・创造 战国立志传	Koei Tecmo	策略	日版
24 日	赛马大亨 8 2016	Winning Post 8 2016	Koei Tecmo	模拟经营	日版
29 日	美国职业棒球大联盟 16	MLB The Show 16	SCE	体育	美版
31 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 5 月					
26 日	罪恶装备 Xrd -REVELATOR-	GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-	Arc System Works	格斗	日版
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒ－ロ－ズⅡ 双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 2 月					
25 日	勇者将死	勇者死す。	日本一	角色扮演	日版
25 日	假面骑士 斗骑大战 创生	仮面ライダー バトライド ウォー 创生	BNEI	动作	日版
2016 年 3 月					
3 日	夏莉的工作室 加强版 黄昏海洋的炼金术士	シャリーのアトリエ Plus ～黄昏の海の錬金術士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
3 日	高达破坏者 3	Gundam Breaker 3	BNEI	动作	日版
10 日	召唤之夜 6 消逝的境界	サモンナイト 6 失われた境界たち	BNEI	策略角色扮演	日版
17 日	数码宝贝世界 次级命令	デジモンワールド –next 0rder–	BNEI	角色扮演	日版
24 日	死或生 极限沙滩排球 3 美丽女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3 ヴィーナス	Koei Tecmo	体育	中文版
24 日	初音未来 歌姬计划 X	初音ミク –Project DIVA– X	SEGA	音乐	中文版
24 日	心理测量者 无法选择的幸福	PSYCHO-PASS サイコパス 选择なき幸福	5pb.	文字冒险	日版
24 日	信长之野望 创造 战国立志传	信长の野望・创造 战国立志传	Koei Tecmo	策略	日版
24 日	赛马大亨 8 2016	Winning Post 8 2016	Koei Tecmo	模拟经营	日版
2016 年 4 月					
21 日	海贼王 热血沸腾	ワンピース バーニングブラッド	BNEI	动作	日版
21 日	顶点之人	アッパーズ	Marvelous	动作	日版
21 日	子弹少女 2	Bullet Girls 2	D3Publisher	射击	日版
2016 年 5 月					
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结 II 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズ II 双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
2016 年 6 月					
23 日	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	ルフランの地下迷宫と魔女ノ旅团	日本一	角色扮演	日版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 2 月					
25 日	洛克人 经典合集	ロックマン クラシックス コレクション	Capcom	动作	日版
2016 年 3 月					
3 日	排球少年 混合组队赛	ハイキュー‐!! クロスチームマッチ	BNEI	策略	日版
3 日	哆啦 A 梦 新・野比的日本诞生	ドラえもん 新・のび太の日本诞生	Furyu	角色扮演	日版
10 日	徽章机器人 女生任务 甲虫版	メダロット ガールズミッション カブト Ver.	Rocket Company	动作	日版
10 日	徽章机器人 女生任务 锹形虫版	メダロット ガールズミッション クワガタ Ver.	Rocket Company	动作	日版
24 日	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 3	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3	Square Enix	角色扮演	日版
24 日	暗杀教室 刺客育成计划	暗杀教室 アサシン育成计画 !!	BNEI	动作	日版
2016 年 4 月					
2 日	妖怪三国志	妖怪三国志	Koei Tecmo	策略	日版
28 日	热血物语 SP	ダウンタウン热血物语 SP	Arc System Works	动作	日版
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 3 月					
10 日	塞尔达传说 黄昏公主 HD	The Legend of Zelda: Twilight Princess HD	Nintendo	动作冒险	日版
18 日	口袋铁拳	Pokken Tournament	Nintendo	格斗	日版
2016 年 4 月					
21 日	星际火狐 零	Star Fox Zero	Nintendo	射击	日版
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

XBOX360

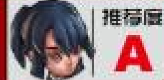
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

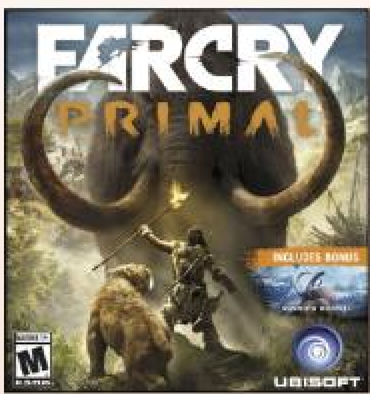
02.23 孤岛惊魂 野蛮纪源

攻略预定

多机种 主视角射击 ■ Ubisoft ■对应机种为：PS4/XOne







作为“《孤岛惊魂》系列”系列最新作，《孤岛惊魂 野蛮纪元》故事发生在公元前 10000 年，玩家所扮演的主角 Takkar 作为其所在的狩猎部落中的最后一名生还者，他需要在恶劣的环境中与敌对部落和大自然为战。玩家在本作将不会遇到系列熟悉的枪械武器，取而代之的是各种冷兵器，战斗的血腥程度想必也是系列最高。本作玩家也不再是孤独一“人”战斗，驯化后的野生动物将会成为玩家最忠实的伙伴，与大自然间的战斗与共存成为了本作的主题之一。

02.23 植物大战僵尸 花园战争 2

多机种 动作射击 ■ EA ■对应机种为：PS4/Xbox One







两年之后，PVZ 的战争再次上演。这次植物和僵尸双方都各增加了 3 个新的兵种，僵尸方是小鬼僵尸、死须船长、超级大脑，植物方是香橼、玫瑰、玉米上校。新兵种的能力都极具特色，特别是小鬼僵尸还能召唤天降泰坦，威风十足。模式方面增加了与花园墓地模式对应的植物进攻模式，也增加了僵尸方的生存战。不过更重要的进化是这次游戏引入了大本营的概念，玩家可以在自己的大本营里接受任务、改编角色，可玩性比前作丰富了数倍。

02.25 假面骑士 穿越战争 创生

多机种 动作 ■ BNEI ■对应机种为：PS3/PS4/PSV







历代的假面骑士正逐个消失，只剩下被怪人军团包围的 Ghost 和电王两人，两人最终逃出重重敌阵，通过印有历代骑士诞生年份的车票去拯救他们，让假面骑士的传说再度重现世间。本作的组队和升级系统比起前作有大幅度的进化，着重强调了骑士世界的特征和骑士之间的羁绊。而且游戏在前作的基础上追加了《假面骑士 Drive》和《假面骑士 Ghost》这两部平成年代的新作，更有昭和骑士参战，虽然部分骑士不能使用，但可以作为搭档角色一同出击，参战骑士的数量一定不会让《假面骑士》的粉丝们失望。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。



游戏之最

游戏界的吉尼斯世界纪录称号

栏目主持：稀饭



时间踏入2016年，游戏界又要迎来新的波澜，在去年我们迎来了《FF7R》、《莎木Ⅲ》和《最后的守护者》的情怀回归，今年又会有哪款传言已久的作品隆重登场？在此，个人不靠谱地推测一下，搞不好会是“《生化危机》系列”的新作，因为在2015年基本只靠《街霸Ⅴ》宣传和各种冷饭撑场的老卡今年在年初就展现出了一定的野心，虽然目前公布的作品都并不是特别大牌，但是《街霸Ⅴ》的发售肯定会为这一年老卡的表现开个好头，加上考虑到E3和TGS尚未到来，说不定老卡还真有不少憋着的大招没有放，其中或许就包括了被传言已久的《生化危机7》。所以在这期游戏之最，我们不妨来重温一下“《生化》系列”的惊人纪录，并期待着新的辉煌到来！

《生化危机》的惊人纪录

最畅销的生存恐怖游戏系列



经过游戏界多年的发展，生存恐怖（Survival　Horror）这个类别也已经成为了一种普遍的游戏形式，尤其是随着独立游戏和移动端作品的崛起，挂着这个名号的作品多如牛毛。然而把时间倒回十几年前，能够被称之为生存恐怖类型的游戏却只有寥寥几款，能够对抗时代演变带来的冲击而生存下来的作品系列则更是不多见，而在这其中，“《生化危机》系列”就是当之无愧的翘楚，截止到2015年4月29日，整个“《生化危机》系列”的总销量已经达到了5824万套，除了初代，总共有25款续作、重制版和外传为系列贡献了不俗的销量，其中最优秀的是《生化危机5》，在去年4月29日其销量达到了855万套，也使其成为了**史上最畅销的跨平台生存恐怖游戏**。

最畅销的M级3DS游戏

任天堂主机一向是健康和大众化的代名词，尤其是3DS平台，面对的消费者往往是低龄的未成年玩家，所以许多登陆这个平台的游戏都是大众化分级，例如几乎所有人都可以玩的E级和适合13岁以上玩家接触的T级。不过随着第一方游戏开发压力的增大和对于第三方支援的需求增高，3DS近几年也有不少优秀的M级游戏登场，而“《生化》系列”的外传作品之一《生化危机 启示录》就是其中的代表。在2015年3月23日，这款作品的全球销量达到了83万套，是3DS平台上销量最高的M级作品。随后这款作品也跨到了其他平台上推出，家用机版还对画面进行了高清化，非常值得一试。

史上最多的游戏主角死亡动画

“《生化》系列”既然是生存恐怖游戏系列，自然少不了各种挑战玩家操作和枪法的场合，而在恐惧和紧张的影响之下，偶有失误导致主角被丧尸和其他生化怪物击杀的情况自然也难以避免，而系列最为令人津津乐道的一点，就是对于角色的死亡有着细致的表现，并不会敷衍了事，这一点大家可以从网络上流行的游戏角色死亡动画视频合集里体会得到，“《生化》系列”一向是这类视频里出镜率颇高的游戏之一。那么在系列当中主角死亡动画最为丰富的作品是哪一部呢？答案是由“分头”里昂同学领衔主演的《李三光屠村记》——也就是大名鼎鼎的《生化危机4》。虽然在这部作品里我们的帅哥主角大闹东欧小村横行霸道，不过一个不小心也会葬身荒野，而他的死法竟然多达47种，不但在系列当中首屈一指，在游戏史上也是绝无仅有，看来制作人三上真司对于里昂跑去执行任务时还能左拥艾什莉右抱艾达（误）的待遇也是很不满意嘛。

可操作次数最多的系列角色

鉴于“《生化》系列”作品众多，相信这个问题提出来之后，不是真饭的玩家们恐怕都得想一想才能得出答案来，而结果应该也不算上出乎所料，夺得这个头衔的不是年薪突破天际的里昂特工，而是走刚健朴实路线的克里斯·雷菲尔德，这位在初代就和玩家们见面的角色足足担纲了十三部系列作品的可操作角色，其中还包括了关注度颇高的《生化危机5》、《生化危机6》和《生化危机 启示录》。

不过这个系列出彩的角色可不仅仅是男性主角，女性角色也颇具人气，所以当我们把担当可操作角色的范围限定在女性时，突围而出的就是克里斯的真命天女：吉尔·瓦伦蒂安。吉尔最为著名的担纲作品应该就是《生化危机3》，不过她在随后的作品当中也有多次露脸，包括《生化危机5》和《生化危机　启示录》等等，虽然她并非每一次都是可操作角色，但在剧情当中的重要度也是不言而喻。

第一款分章发售的《生化》系列作品

时代在变化，玩家们对于游戏的消费理念也在发生着改变，而分章节销售作品这种在游戏业成熟之后便鲜少出现的方式却在这几年变得逐渐流行起来，代表性的游戏自然是TELLTALE公司推出的一系列文字冒险作品，例如《行尸走肉》和《成人童话　凡尘之狼》，但是在其他游戏类型上面作出如此大胆尝试的游戏却并不多，而“《生化》系列”，却是充满了吃螃蟹的勇气，在大胆地于3DS上推出了剧情编排上颇有美剧风范的《生化危机 启示录》后，竟然将其续作《启示录2》按照分章的方式进行发售，四章的游戏本体内容按照每周推出一章的方式发售，同时之后还推出了整合四章内容的零售版，完成了一次无论是对游戏界还是对系列本身来说都非常大胆的尝试。



最速通关初代《生化危机》

按照今天的眼光看来，初代的《生化危机》在操作方式上有着种种令人不适应之处，就算大家早已不是当年什么都不懂的小屁孩，想要快速玩通这款游戏恐怕还是需要克服不少困难。但是来自法国的玩家“PopovAmiral”克服了重重困难，用惊人的1小时2分30秒极速通关了PS版的《生化危机》。



ACG模玩年鉴2016

全彩大16开160页
+DVD光盘

涵盖业界主流厂商产品之终极宝典，收录系列多达30个以上，
合计收录近500款模玩，合金成品、PVC figure、拼装模型一应俱全！

有此年鉴，小伙伴们再也不用担心交流没话题了！
有此年鉴，妈妈再也不用担心送什么给孩子了！
有此年鉴，店长再也不用担心不知道客人想买的是什么了！
有此年鉴，大家再也不用担心小白店员不知道你想要的是什么了！
有此年鉴，又可以为自己“手滑”找理由了！

2月25日 全国上市



游戏·人

全彩大16开136页+DVD光盘

VOL. 60

-工作室物语-
艾尼克斯四十周年
在变化中前行

-斑斓之书-
一个光头杀手的自我修养
关于47号的报告书

-全新栏目：品游读戏-
如在梦中
NBA 2K16生涯模式深入解读

-游戏剧场-
生态平衡——《巫师3 狂猎》同人小说
废土余生——《辐射4》同人小说

《游戏·人》挺进第60辑
愿与各位游戏人共度下一个十五年

2月28日 全国上市



PlayStation专门志

全彩大16开208页
+DVD光盘

VOL. 2

PS4、PSV、PS3三大主机精彩内容全面融合！
一切为了PlayStation玩家！

海量中文游戏，详尽攻略来袭！
重力异想世界 重制版 | 数码宝贝物语 网络侦探 | 苏菲的炼金工房 不可思议书的炼金术士
噬神者 解放重生 | 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4
机动战士高达 EXTREME VS-FORCE | 胖公主大冒险

佳作攻略，尽数收录
生化危机0 重制版 | 女武神驱动 比丘尼 | 电击文库 战斗巅峰 再燃……

PS剧情派
命运悲歌 终焉恋曲
《奥丁领域》剧情解析

PS全明星
最终幻想Ⅶ
重回巅峰

2月29日 全国上市

更多精彩内容，敬请期待！